



¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!



Revista Oficial Xbox

CLASE MAESTRA

CONKER
LIVE & RELOADED

Todos los pasos
para completarlo

PRIMER VISTAZO



KING KONG

Descubre tu
lado salvaje

FIFA 2006

Apuesta por la renovación

LOS ANÁLISIS MÁS NOVEDOSOS



HALO 2
BACK MAPAS
MULTIJUGADOR



LOS 4 FANTÁSTICOS



THE INCREDIBLE HULK



DESTROY ALL HUMANS

AVANCES DE: The Suffering: Ties That Bind, Rainbow Six: Lockdown, Burnout: Revenge, Spartan: Total Warrior...

NÚM. 43 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €



8 414090 226943

00043



N-GAGE ARENA.

JUEGA CON MILES DE
AMIGOS SIN ESPERAR
A QUE SE PONGAN
DE ACUERDO SOBRE
DÓNDE ENCONTRARSE.



Sólo con un click desde donde estés.



Juegos online Contenidos exclusivos Torneos y rankings Chats

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere
The gamer's phone

<http://arena.n-gage.com>



www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española

José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 04 84

Jefa de Redacción Rosa Delamo

(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62

Maquetación Celia Mínguez

Colaboradores y Traductores Óscar Santos,
Carmelo Sánchez, José Raúl Sotomayor, Alfredo
Blurrun, Raúl Pérez, Óscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Merche Tabuyo
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad

Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena

Gerente Jordi Fuertes

Redacción, Administración y

Departamento de Publicidad

Paseo San Gervasio, 16-20

Tel: 93 254 12 50

Fax: 93 254 12 62

08022 Barcelona

Oficina en Madrid

C/ Orense, 11 bajos

28020 Madrid

Tel: 91 417 04 83

Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDIS S.L.

Avda. Barcelona, 225

Tel. 93 680 03 60

08750 Molins de Rei - Barcelona

Oficina en Madrid

c/ Alcorcón, 9

Polígono Industrial Las Fronteras

Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica

MC Ediciones, S.A.

Paseo San Gervasio, 16-20

08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR

Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)

Precio para Canarias, Ceuta

y Melilla: 6,95 €

Depósito Legal: B-2430-02

9/05

Los artículos impresos en este número han sido tomados de la versión estadounidense y británica de Oficial Xbox Magazine. El copyright 2002 es propiedad de Imagine Media Inc. o de Future Publishing Limited. Todos los derechos están reservados. Publicados con autorización. La reproducción en cualquier forma, lengua, en todo o en parte sin la previa autorización por escrito está expresamente prohibida. Xbox es una marca de Microsoft Corporation en E.E.U.U. y otros países y la Revista Oficial Xbox es utilizada por MC Ediciones, S.A. bajo licencia. Para más información contactar con Dom Beaven (dom.beaven@futurenet.co.uk) International Development Director; Claire Morgan (claire.morgan@futurenet.co.uk) International Business Manager o David Barrow (dbarrow@imaginemediacom) Global Brand Manager.



Otra vez Rockstar

Hace algunos años, los señores de SCi ostentaban de forma oficiosa el puesto de "chicos malos" del mundo del videojuego gracias a su polémica franquicia *Carmageddon*, que en su momento generó una enorme controversia y fue en buena parte responsable de que hoy en día -afortunadamente-, tengamos un sistema de clasificación por edades como es el PEGI.

Hoy por hoy, su relevo ha sido tomado con renovadas energías por Rockstar, cuya saga *GTA* ha dejado casi en pañales los "méritos" conseguidos por SCi con *Carmageddon*. Independientemente de que estemos o no de acuerdo con las acusaciones que se han vertido desde ciertas tribunas contra la franquicia *GTA* en sus sucesivas entregas -como ya hemos comentado anteriormente desde estas mismas líneas-, lo cierto es que la polémica acompaña de forma sempiterna el lanzamiento de cada nuevo juego de la saga, hasta el punto de qué -tal y como ya ocurrió con el mencionado precedente de SCi- uno se pregunta si no hay una intención premeditada de levantar revuelo, como parte de una estrategia de marketing para intentar captar la atención del público.

La última "hazaña" de *GTA* hay que anotársela al por otra parte sensacional *San Andreas*, y en concreto a su versión para PC, la cual, y mediante el uso de una modificación -o mod, como se suele denominar- permite acceder a un contenido más que subido de tono en el que podemos ver a dos personajes realizando el acto sexual.

Lo peor del caso es que no se trata de que el mod añada ese contenido -como cabría esperar-, sino que lo único que hace es permitir el acceso a algo que ya estaba dentro del juego pero que no se podía -en principio- ver en condiciones normales.

Y dado que siempre llueve sobre mojado, cuando aún está caliente la controversia generada por este hecho -que en Estados Unidos estás siendo especialmente intensa-, ya se barrunta que uno de los siguientes lanzamientos de Rockstar, el recientemente anunciado *Bully*, lleva camino de meter aún más el dedo en la llaga dado lo controvertido de su temática.

Como ya os hemos contado, se trata de un juego que nos llevará a un reformatorio y en el que los alumnos y los profesores darán rienda suelta a sus más bajos instintos, mostrándonos la peor cara del sistema educativo. Teniendo en cuenta que en Estados Unidos todavía está muy presente la matanza de Columbine, o que en otros países -incluido por desgracia el nuestro- se suceden los casos de acoso escolar que en ocasiones han acabado con trágicos sucesos, parece que la temática de *Bully* no es la más adecuada para aplacar los ánimos, a menos que lo que se busque sea todo lo contrario, claro.

Muchas veces nos hemos mostrado enérgicamente a favor de la libertad de expresión y no somos desde luego nada amigos de la censura, pero dicho esto, tampoco creemos que buscar deliberadamente la polémica beneficie en nada a un sector que, aunque sea injustamente, siempre está en el ojo del huracán. Y menos cuando se acercan fechas tan importantes como la campaña de Navidad, cuando los informes de Amnistía Internacional -y similares- suelen arrear.

José Emilio Barbero
Director



FIFA 06

Visitamos las oficinas de EA para comprobar que en el desarrollo de este título se han vertido sangre, sudor y lágrimas a partes iguales.

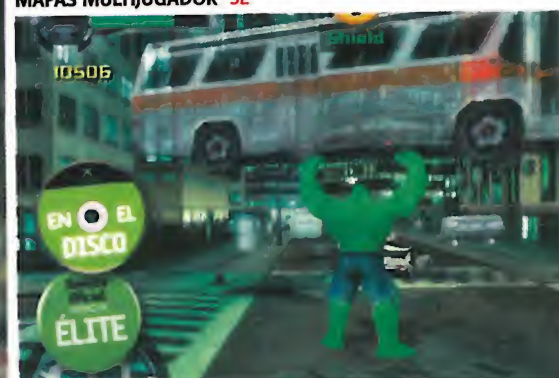
34



IMÁGENES EXCLUSIVAS



↑ HALO 2: PACK MAPAS MULTIJUGADOR 52



↑ THE INCREDIBLE HULK: THE ULTIMATE DESTRUCTION 60



Sumario43



CLASE MAESTRA: CONKER LIVE & RELOADED

Si quieres saber lo que aconteció antes del famoso *Bad Fur Day*, sigue nuestros sabios consejos...

68



CLASE MAESTRA: GTA SAN ANDREAS

Con las excursiones que te proponemos pasarás un buen rato y aumentarás tus puntos de experiencia.

74



PETER JACKSON'S KING KONG

Un sueño hecho realidad: controla la agilidad de la bestia y su pasión por hacer pedazos todo lo que se encuentre.

04



EN EL DISCO
IMÁGENES EXCLUSIVAS

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

Ubisoft pretende cerrar la trilogía con un broche de oro, así que siéntate, pon en hora el reloj de arena y espera.

24



SÓLO PARA XBOX

XBOX LIVE
JUGABLE

IMÁGENES EXCLUSIVAS

EN EL DISCO

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

El modo cooperativo vuelve a la carga, pero ahora puedes unirte a la partida en cualquier momento.

12



↑ BURNOUT: REVENGE 20



IMÁGENES EXCLUSIVAS

SSX ON TOUR

En esta ocasión, el jugador dispondrá de toda la libertad necesaria para convertirse en el mejor sobre la nieve.

10



XBOX LIVE

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre Xbox Live así como análisis de juegos compatibles.

76



IMÁGENES EXCLUSIVAS



XBOX LIVE
JUGABLE
IMÁGENES EXCLUSIVAS

SERIOUS SAM II

Jugar a *Serious Sam II* por primera vez es un poco parecido a disparar una pistola de clavos en nuestra propia cabeza.

42



IMÁGENES EXCLUSIVAS

ULTIMATE SPIDER-MAN

Lo que puede hacer que Spidey tenga un aspecto más bueno que en sus apariciones previas es el efecto de cómic.

46

EDITORIAL

01 Otra vez Rockstar

PRIMER VISTAZO

04 Peter Jackson's King Kong

10 SSX On Tour

12 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

ACTUALIDAD

14 Noticias

16 Los más vendidos

18 Cartas

20 Avances: Burnout: Revenge

24 Prince of Persia Kindred Blades

26 Painkiller

28 Rainbow Six: Lockdown

30 The Suffering: Ties That Bind

31 Spartan: Total Warrior

32 Pesadilla Antes de Navidad de Tim Burton: La Venganza de Oogie

REPORTAJES

34 FIFA 06

42 Serious Sam II

46 Ultimate Spider-Man

ANÁLISIS

52 Halo 2: Pack Mapas Multijugador

56 Big Mutha Truckers 2

58 King of Fighters: Maximum Impact Maniax

60 The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

66 Los 4 Fantásticos

70 Destroy All Humans

72 Directorio de análisis

PLAY:LIVE

76 Noticias

77 Análisis: Forza Motorsport

78 Análisis: Pariah

PLAY:MORE

80 Clase Maestra: Conker Live and Reloaded

88 GTA San Andreas

90 Explicación DVD

92 El Gran Reto

93 Número atrasados

92 Sesión de cine

96 Próximo número

DEMOS JUGABLES

» Mortal Kombat: Shaolin Monks

» The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

» Scooby-Doo! Unmasked

» Pariah

» MotoGP: Ultimate Racing Technology 3

» Full Spectrum Warrior

» Sega GT 2002

VÍDEOS

» Grand Theft Auto: San Andreas

» City of the Dead

» Burnout Revenge

» Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

» Far Cry Instincts

» Call of Cthulhu: Destiny's End

» Advent Rising

» Medal of Honor: European Assault

» The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

» Worms 4: Mayhem



PETER JACKSON'S KING KONG

Según Darwin, primero fuimos monos y luego humanos...
justo lo contrario de lo que nos propone este juego de Ubisoft



Desarrollador: Ubisoft	Distribuidor: Ubisoft
Salida: Noviembre 05	Idioma: Inglés
Jugadores: 1	

Hemos jugado con el simio. Nos hemos enzarzado en reyertas a puñetazos con un Tyrannosaurus Rex y nos hemos partido la caja torácica a carcajadas al arrancarle la mandíbula. Sí, transformarse en el gigantesco gorila en el *King Kong* para Xbox es como hacer realidad un sueño, merced a la agilidad de la bestia y a su pasión desmedida por hacer pedazos a cualquier cosa que respire.

Al arrancar la partida eres un cautivo en Skull Island, los nativos te han amordazado y están a punto de sacrificar a Ann, tu colega de expedición. En ese momento aparece Kong entre la niebla, coge a la atemorizada muchacha con su enorme manaza y desaparece en la distancia. Esta escena clásica del mito de *King Kong* marca el inicio de la

actividad jugona, en la que controlas a Jack Driscoll. Acompañado por el cámara Carl Denham (recreación hiperrealista del actor Jack Black), te adentras en la jungla para escapar de la salvaje horda de nativos y arrancar a Ann de las garras del sobredimensionado primate.

Pero hay un pequeño problema. Skull Island está repleta de cosas que quieren merendarte y tú eres un pobre desgraciado que no dispone ni de un triste lanzacohetes. Armado en un principio con unos enclenques palos, Jack y su equipo de exploradores no pueden matar a los T-Rex ni al resto de

dinosaurios de la isla, pues nadie se digna a lanzarte ni una pistolita desde el aire. A las bestias más pequeñas puedes despacharlas con unos cuantos tajos de tus lanzas improvisadas, pero estas armas no son infinitas y dinos hay muchos: necesitas aliarte con el entorno para sobrevivir. Con este fin, puedes encender hogueras para bloquear el paso a las bestias o emplear animalejos a modo de cebo para alejar a los dinosaurios; todo vale para seguir avanzando en la aventura.

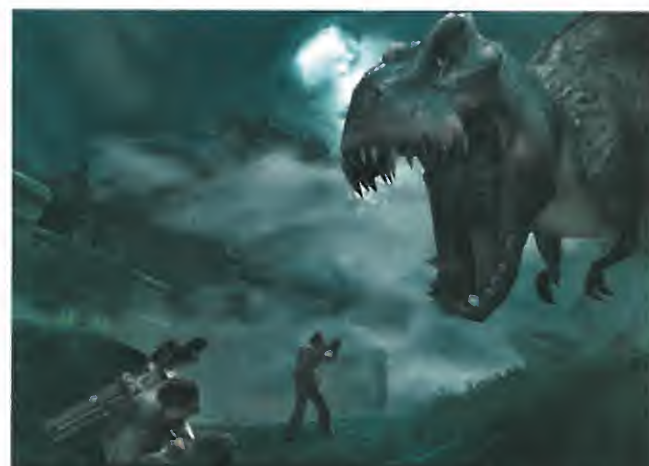
Carl te acompaña y colabora en algunas tareas, aunque en ocasiones se mete en proble-

Transformarse en el gigantesco gorila en el *King Kong* para Xbox es como hacer realidad un sueño

Información Adicional

¡AYUDA!

Contarás con la ayuda del cámara Carl, quien recogerá lanzas y atacará a los dinosaurios. También contarás con el apoyo de la atemorizada Ann un poco más adelante, cuando Kong la suelte en una de sus reyertas y te veas obligado a protegerla de los raptors. En esta escena, Ann lanzará palos a los dinos que ataquen por tu flanco del barranco.



↑ No hace falta que dispires: tus armas de poco valen contra un T-Rex.



↑ He aquí Jack Black en su papel de Carl Denham, tu camarada.



↑ Kong puede agarrar a esos dinos y hacerlos trizas.

mas. Por ejemplo, tendrás que rescatarlo cuando un pterodáctilo se lo lleve por los aires, o bien tirar lanzas a un T-Rex para distraerlo mientras Carl tarda siglos en abrir una puerta. No es un juego de apuntar y clicar en equipo como esos aburridos shooters bélicos: *King Kong* emplea a sus personajes para aumentar la tensión y despejar inteligentes misiones de búsqueda y rescate.

Entonces empieza la magia. Tras superar unos cuantos niveles en el pellejo del debilucho humano, tras sentir el aliento de sanguinarias bestias en el cogote y de verte en la desagradable tesitura de desollar varios cadáveres de animales para arrancarlos los huesos y emplearlos como armas, por fin podrás jugar con Kong. A partir de ese momento, los raptos, capaces de liquidar a Jack con un par de ataques, serán juguetes en tus manos a los que podrás arrancar los miembros como si de pajaritos se tratara. Te convertirás en el rey de la selva y por fin podrás prescindir de los insulsos palos. Para

LA DIFICULTAD LA PONES TÚ



En *King Kong* no tienes que seleccionar un nivel de dificultad ya que el juego se adapta a tu pericia y estilo. Si eres un negado, la aventura será más fácil y los desafíos tendrán en cuenta tu poca traza. Sin embargo, si eres un hacha la cosa se irá complicando: aparecerán criaturas más interesante como premio a tu maña para salir ileso junto a tus compañeros de situaciones comprometidas. Por lo tanto, se trata de un juego que se adapta a cada uno de los usuarios.



↑ ¡Es el combate más grande de la historia de los videojuegos!



↑ La jungla es densa, envolvente y tridimensional.

Información Adicional

BUSCA PISTAS

En pantalla no aparece información tipo barras de energía, munición y demás. Todo se reduce a lo que ves y oyes, Jack chillaba en voz alta cuando le quedaba poca munición y la pantalla se torna roja y el corazón empieza a latir fuerte si estás apunto de morir.

SIGUE LA SENDA

Hay algunos tramos sin libertad en los que eres transportado y debes defenderte de los ataques. Uno de ellos transcurre en una balsa que sufre el acoso de dinosaurios por tierra, mar y aire. Si les disparas reducirás su avance lo suficiente como para mantenerlos al alcance de tus armas.

AHORA TENGO UN... PALO

El juego se ambienta en 1933, de modo que no podrás echar mano de armas muy avanzadas. Para sobrevivir en Skull Island hay que trabajar el ingenio.

masacrar el entorno, Kong sólo necesita unos puños como camiones.

Los sectores del mono cambian de enfoque y brindan una visión completa de Kong, como si de un juego de plataformas se tratara; las animaciones cuando se enfrenta a los dinosaurios son espectaculares. Kong puede saltar de lado a lado mientras escala las paredes de enormes cañones y girar en el aire cuando salta de un árbol al siguiente. Sin lugar a dudas, está en buena forma. Además, goza de una maniobrabilidad excelente: un simple paso lateral basta para sacarlo de apuros, una proyección con los puños en ristre le permite machacar a un enemigo y una generosa selección de agarres sirve para colocar a los dinos en posiciones de ataque más cómodas. Además, dispone de algunos movimientos definitivos de violencia extrema con los que puede despachar a los agresivos T-Rex.

Pero, sin duda, el mayor poder de Kong radica en el corazón, gracias al triángulo amoroso protagonizado por Ann, Jack y el propio gorila. Al principio Ann está aterrorizada e intenta escapar cada vez que Kong la deposita en algún punto para enzarzarse en un combate. Pero al final se da cuenta de que el simio es una bestia con un corazón de oro y acaba reclamando su ayuda cuando se encuentra en apuros.

Los creadores tan sólo han recreado algunas de las escenas más dramáticas de la película, pues han preferido aprovechar el increíble material gráfico de la cinta para diseñar niveles únicos e impresionantes. Si la calidad es semejante a la de *Beyond Good & Evil*, las posibilidades son infinitas.

Por último, despejamos la mayor de las incógnitas: Kong viajará a Nueva York. Pero no vamos a mostrar ni una sola captura de la escena.



↑ Lo mejor que puedes hacer es esconderte y empezar a rezar.

LA CADENA ALIMENTICIA

Cómo sacar partido de la fauna de la isla

DE PESCA

Puedes emplear la lanza para pescar en los estanques; si dejas una brocheta de pescado en una zona plagada de enemigos, todos se lanzarán a por la comida y te dejarán en paz por un rato.

MURCIÉLAGOS

Para evitar que te ataque un T-Rex puedes echarle comida. Dispara a los murciélagos y el T-Rex se detendrá para comérselos, lapso que debes aprovechar para poner tierra de por medio.

ESCONDRIJOS

Y si nada de lo anterior está a tu alcance, recuerda que algunos enemigos no pueden verte si no te mueves. Dispara a algo, enfádalos y espera a que se ataquen los unos a los otros.



↑ En esta captura huyes del acoso de un T-Rex: si le disparas ralentizarás su carrera y podrás escapar.

HACIENDO EL MONO

Proceso de recreación de la bestia

MOVIMIENTOS

Kong está interpretado por el tipo que dobló a Gollum en la trilogía de *El Señor de los Anillos*, además de prestar su cuerpo para la captura de movimientos. Se trata de Andy Serkis y también ha doblado a otros personajes de King Kong, incluido un marinero malhablado.

ASPECTO

El diseño del mono generado por ordenador ha sido un secreto celosamente guardado durante años y el modelo del juego sigue los progresos de la película. Al aprovechar el trabajo gráfico de la cinta, el Kong del videojuego tendrá el mismo aspecto que su homólogo cinematográfico.

JUGABILIDAD

Según los rumores (aunque los vamos a dar por buenos, porque la historia es buena), el director *Peter Jackson* quería que Ubisoft se encargara del juego de *King Kong* porque es un gran fan de *Beyond Good & Evil*. Nosotros también y esperamos repetir con la encarnación jugona de Kong.



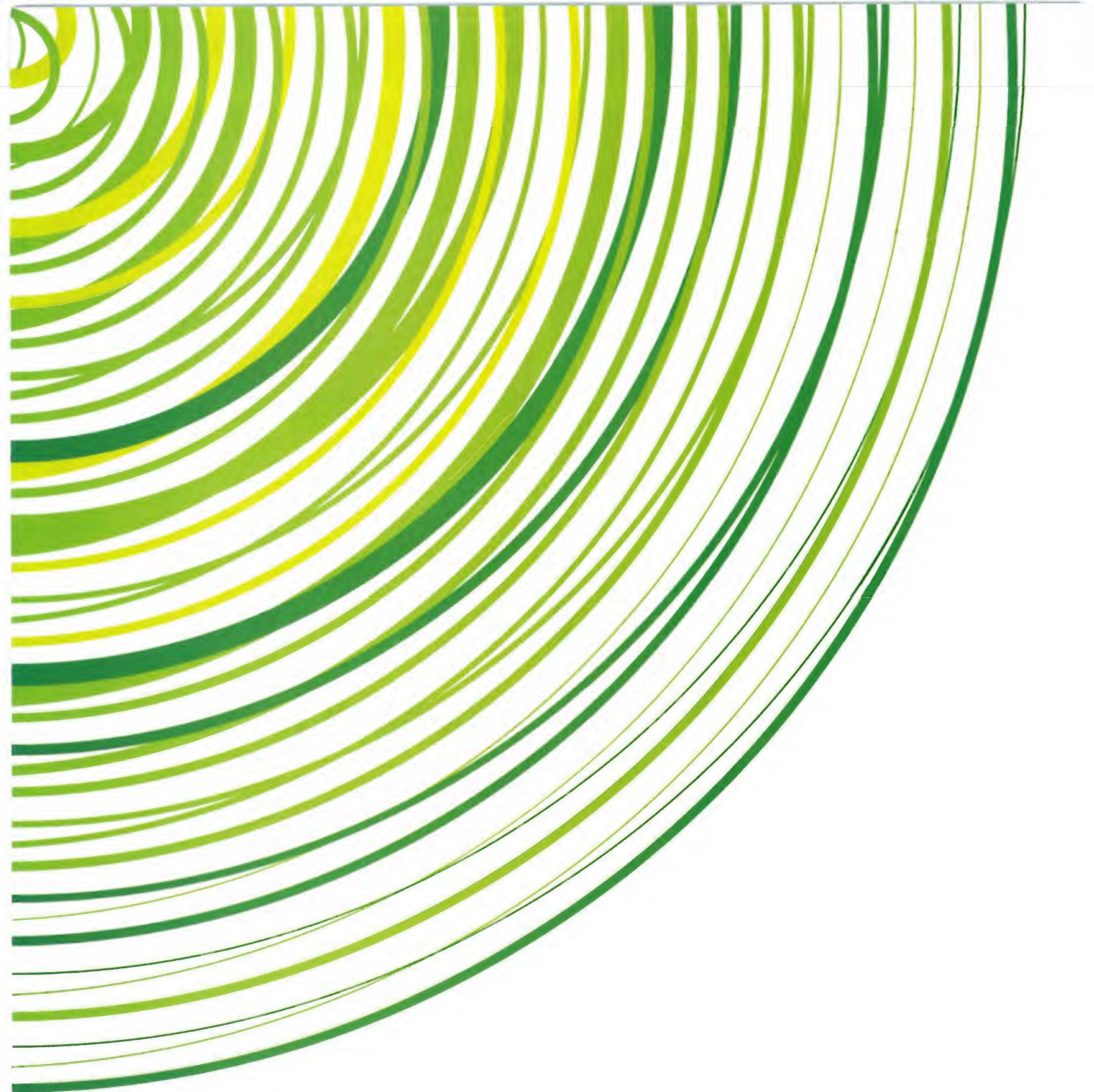
↑ Al principio de la partida, Kong aparece entre la niebla y rapta a Ann.



↑ Si, ensártalo con un palo, aunque sirva de poco.



↑ Kong tiene que soltar a Ann antes de luchar y luego le toca volver a buscarla.



XBOX 360





↑ Diseña tu propio personaje y deslízalo contra los mejores.

SSX On Tour

¡Esquiadores y snowboarders enfrentados en la nieve!

X Desarrollador: EA Big

X Distribuidor: EA

X Salida: 2-4 jugadores

X Live: 2-8 jugadores

X Jugadores: 1-4 P. Partida

El encanto de las pistas no se reduce a lucir anoraks de gore-tex y a escuchar a Boney M en pleno descenso. Desde que apareció allá por el año 2000 para PS2, cada uno de los tres títulos de SSX ha cosechado numerosos galardones para EA Big.

«SSX On Tour insufla una bocanada de aire fresco a la franquicia SSX», asegura Steve Barcia, productor del juego. «A partir de la velocidad frenética y la compleja jugabilidad que conformaban el núcleo de las propuestas anteriores, el jugador tendrá la oportunidad de transformarse en un auténtico profesional de los deportes invernales.»

En esta ocasión, el jugador dispondrá de toda la libertad necesaria para convertirse en el mejor sobre la nieve. Crea a tus propios competidores a partir de cero y entrénalos contra profesionales de todas las modalidades que imaginarse puedan. Se incluye, por ejemplo, una nueva modalidad de desafíos Shred en las que sólo podrás disputar algunas carreras cuando hayas ejecutado los movimientos y piruetas imprescindibles para impresio-

nar a los rivales, los cuales habrán seguido tus progresos a hurtadillas entre bambalinas.

También podrás personalizar a todos tus corredores desde buen comienzo. En lugar de optar por un personaje de perfil predeterminado como en ocasiones anteriores, ahora puedes ajustar su altura, peinado, vestimenta, estilo de descenso y diseño de tabla nada más acceder a la pantalla de opciones. A medida que prograses en el juego irás accediendo a más desafíos y rutas secretas, y obtendrás una gama más amplia de accesorios para aderezar a tu personaje. Cuanto más auténtico sea tu atuendo, más gente se fijará en ti...

Cuando alcances el clímax de tu carrera como esquiador o snowboarder, se abrirá ante ti un nuevo modo llamado, simplemente, The Tour. En este modo los mejores corredores de toda la saga SSX te invitarán a competir contra ellos, y podrás aprender nuevas piruetas que te servirán para convertirte, tras unas cuantas sesiones, en el dominador por excelencia del universo SSX. Sin embargo, a este modo sólo podrán acceder los mejores entre los mejores, porque aquí el Everest es un juego de niños. Enfúndate, pues, tus pantalones sobretallados y empieza a practicar.



↑ Estudia los movimientos de los competidores en la gran pantalla.



↑ No nos gusta la pinta de esta loma. Le falta inclinación.

LA CRESTA DEL MILLONARIO Un patio de juego para ricos y temerarios.

No te pierdas esta enorme grúa. Puede que nos permitan recorrerla con los esquís, o que nos debamos conformar con la obra a la que pertenece (más probable).

Una piscina de agua caliente. O se trata de una especie de trampa o a lo mejor es que te permiten tomar un baño relajante después de un descenso particularmente exitoso.

Los tejados siempre están presentes. Sería genial, sin embargo, que algún circuito finalizara sobre los tejados de los chalets de los habitantes más pudientes de la zona.

He aquí el sempiterno rail. Su presencia era impenable y, para sumar puntos, tendrás que recorrerlo una y mil veces.

Los muros bajos nunca están de más. No proveen tanta diversión como un rail, pero su superación es más sencilla y van de perlas cuando circulas sobre esquís.

Información Adicional

ESQUIADOR MODELO

La redactora jefe de esta revista dominaba el deporte sobre la tabla como nadie. Pero un día probó las delicias de Xbox, se quedó enganchadísima y ahora la única nieve que ven sus ojos es la de los píxeles de los juegos.

LA MONTAÑA ES MÍA

Todavía no sabemos si podremos descender por una montaña desde la cumbre hasta la falda, pero todo apunta a que sí. ¡Y seguro que está plagada de atajos y rutas ocultas!

YA NO SE LLEVA

Años ha, los practicantes del snowboard solían decir «Shred» en lugar de «guay» o «genial», pero parece ser que últimamente esta palabra empieza a estar pasada de moda.



↑ ¿Cómo ejecutas un movimiento como éste sin cargarte tus pantalones de camuflaje?



↑ Afectados de vértigo, abstenerse.



↑ Los esquís pueden llegar como las tablas.



↑ Vuela como un águila y suma puntos.



↑ Ordena que los hombres se protejan entre sí.

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Se acerca la estupenda secuela de este juego bélico

Des: Pandemic

Distribuidor: THQ

Salida: primavera 2006

Live: 1-8 jugadores

Jugadores: 1-4

Jugadores: 2-24 S.Link

Hubiera sido sencillo desarrollar una simple secuela, pero Pandemic ha ido mucho más allá. Los «Diez Martillos» del título hacen referencia en realidad a las diez siguientes horas de la misión de tus soldados, ambientada en un nuevo campo de combate sito al norte de la ciudad sitiada de Zekistan. La formación de tres pelotones del primer juego pasa a ocho en esta ocasión, hecho que obliga a actualizar el sistema de control. Por esta razón, Pandemic ha introducido un sistema de centro logístico parecido al de *Rainbow Six*. Basta mantener pulsado un botón de mando el tiempo suficiente para que aparezca un dial dotado de cuatro opciones que viene que ni pintado para dominar a los 80 personajes que pueden aparecer en el juego. Te enfrentarás incluso a otra facción de la milicia conocida como Anseral-Rhamon, rival de los Mujaidines del juego anterior, la cual arde en deseos de liquidar a cualquier cosa que se mueva (civiles incluidos).

Sin embargo, los terroristas, los civiles inocentes o el ingente número de hombres a tus órdenes serán las menores de tus preocupaciones, ya que

los enemigos de *Ten Hammers* reaccionan de forma diferente en cada escenario. En esta ocasión no se producen muertes guionizadas: encontrarás al enemigo en un lugar diferente cada vez que repitas un nivel. Menos mal que cuentas con cinco pares de ojos más para estar al loro.

Como con el primer juego, el entorno Live será un factor clave para el éxito de *Ten Hammers*. El modo cooperativo vuelve a la carga, pero en esta ocasión puedes unirse a la partida en cualquier momento y controlar a los enemigos. Jamás sabrás si estás combatiendo contra gente real o contra el ordenador, hecho que redundará en conflictos fascinantes. Se incluirá también un modo para ocho jugadores a partir de objetivos. Cuatro de ellos formarán un pelotón y el resto harán de militantes empeñados en evitar que cumplan su objetivo (ya sea plantar explosivos, escoltar un convoy o cosas por el estilo). Como en el caso del modo Live de *Splinter Cell*, cada bando dispondrá de sus propias habilidades: puede que los militantes no puedan emplear los auriculares (la alta tecnología queda reservada para los pelotones), pero semejante desventaja quedará recompensada con un número ilimitado de reparaciones. Una prueba más que demuestra que no hace falta apretar el gatillo en primera persona para gozar de una experiencia fascinante.



↑ Estos tanques ofrecen seguridad y apoyo.



↑ Condúceles a un puesto elevado para controlar el terreno.



Información Adicional

¡FUEGO A DISCRECIÓN!

Quién lo hubiera imaginado: el *Full Spectrum Warrior* original no debía aparecer para Xbox. Su diseño corrió a cargo del ejército con la intención de entrenar a los soldados americanos en técnicas de combate. ¡No nos extraña que sean tan buenos!

¿CÓMO DICE?

Los militantes enemigos no disponen de los sofisticados equipos de voz del equipo *Full Spectrum* porque, tal y como piensan los americanos, los extranjeros no están tan preparados. Eso no evita, sin embargo, que las bajas en su ejército sean numerosas.

¡SAQUESE EL CHICLE, POR FAVOR!

Aunque en el nuevo *Full Spectrum Warrior* aparecen soldados ingleses, debieran mantener la boca cerrada. Todavía no hemos visto jamás un juego de guerra americano que doble a los británicos con un acento convincente.

↑ Todas las bases están cubiertas y tu equipo puede relajarse un poco. Pero, ¿qué le ha pasado a las muñecas de ese tipo?



↑ ¡Lástima que no puedas disparar las armas, porque ésta parece estupenda!



↑ Si te disparan, ponte a cubierto tras un troncomóvil de la Europa del este.

Hermanos de Sangre

Si un hombre resulta herido, no será abandonado a su suerte.

1: Un soldado se arriesga demasiado durante un intenso tiroteo en la calle y resulta herido por una bala perdida. ¿Qué harán tus hombres? No pueden dejarlo ahí, agonizando y a merced de los milicianos.

2: Basta pulsar en el sistema de control para ordenar a nuestros hombres que se organicen: unos dispararán al enemigo y lo mantendrán a raya mientras un miembro de otro pelotón se arrastra hasta el herido y lo trae a lugar seguro. Una acción digna de héroes.

1



↑ Ordena a un soldado que rescate al compañero.

2



↑ Ahora ya pueden juzgarlo por su estupidez.



360 x 4= Éxito

Xbox 360 fue la estrella de la Campus Party

Aunque como todos seguramente sabréis de sobra, la Campus Party es un importantísimo evento que se celebra en nuestro país con la finalidad de que los más acérrimos aficionados al PC se reúnan y realicen juntos todo tipo de actividades. Pero este año curiosamente la gran estrella de la feria no fue un ordenador ni nada relacionado con ellos, sino una consola: ni más ni menos que Xbox 360.

Y es que Microsoft aprovechó la celebración de la Campus para presentar en sociedad en nuestro país su consola de nueva generación, y el éxito fue tal que hasta cuatro veces se tuvo que repetir la presentación, dado que los Campuseros acudieron en masa al acto desbordando todas las previsiones.



↑ La asistencia de público fue masiva.

← Oscar del Moral fue el encargado de la presentación.

Super noticia

Marvel y Microsoft suscriben un acuerdo



Microsoft ha llegado a un acuerdo con la legendaria compañía editora de cómics Marvel que le permitirá utilizar sus más de 5.000 personajes para desarrollar y publicar juegos *on line* multijugador masivos dentro de muy poco tiempo. Los frutos de este acuerdo irán destinados a Xbox 360, y gracias a ellos en un futuro no muy lejano podremos disfrutar de las andanzas de súper héroes tan conocidos como Spider-Man, Hulk o los X-Men.

El acuerdo fue hecho público coincidiendo con la celebración del Comic-Con International, la mayor convención mundial del mundo del cómic. Aunque van a tardar en llegar, por fin los héroes de la Marvel aparecerán en Xbox.

Solo ante el peligro

Neversoft cambia de registro con GUN

Los creadores de la conocida franquicia *Tony Hawk* van a explorar nuevos territorios con su nuevo juego, *GUN*, en concreto los del salvaje oeste americano, pues este título, que combinará aventura y acción en primera persona, tiene hechuras de western clásico. Nuestro papel en el juego es meternos en la piel de Colton White, un personaje que vivirá una serie de trepidantes aventuras que tienen su origen en un hecho aparentemente intrascendente: momentos antes de morir, su padre -o al menos quien le hizo creer que lo era- le entrega un extraño medallón. Este hecho es el factor desencadenante de una serie de acontecimientos que nos llevarán a embarcarnos en todo tipo de peripecias, montando a caballo, cazando bisontes y lobos o ayudando al sheriff a defender la diligencia.

El juego será publicado por Activision a finales de año y por tanto parece una de las apuestas más pujantes para la próxima campaña navideña.



↑ Te presento a mi amigo Colt.



↑ Mi jaaca, galopa y corta el viento...

MOTO G.R.

Más motos para Climax

Los creadores de la exitosa franquicia *Moto GP*, cuya tercera entrega todavía nos tiene ocupados en busca de la inclinada más vertiginosa y la derrapada más espectacular, van a cambiar de registro sin hacerlo de vehículo, pues aunque el nuevo proyecto del que os vamos a informar tiene también al motociclismo como protagonista, se trata sin embargo de un juego basado en una película de próximo estreno, que a su vez es licencia de un cómic de la Marvel más que conocido y venerado: *Ghost Rider* (de ahí que hayamos bromeado con lo de *Moto G.R.*).

El juego de Climax, previsto para el verano del año próximo, seguirá de cerca los eventos de la película de Sony Pictures, cuyo protagonista es el conocido actor Nicholas Cage.



MUY ANIMADO Konami publicará en octubre el nuevo juego de Wallace & Gromit



Konami va a publicar el próximo mes de octubre el juego *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*, o lo que es lo mismo, el regreso a nuestras consolas de estos dos graciosos personajes cuya serie de animación cuenta con miles de seguidores repartidos por todo el mundo.

El juego está basado en una película homónima que ha sido realizada por Dreamworks (que será estrenada de forma casi simultánea), y que narra los eventos que acontecen cuando la inclassi-

cable pareja acude a la competición anual de vegetales gigantes para descubrir un inquietante hecho: la presencia de un molesto roedor (el *Were-Rabbit* del título) que está devorando las enormes hortalizas que encuentra.

Nuestra labor será obviamente detener las andanzas de esta criatura para lo cual tendremos que resolver un buen número de puzzles que nos irán apareciendo a medida que avancemos en la aventura. Y es que el juego, además de acción, también nos ofrecerá elementos destinados a poner a prueba nuestro ingenio, y todo, como no con un sentido del humor más que notable.

← Wallace y Gromit vuelven a hacer de las suyas.

Los más vendidos

Rodeada por la polémica, como ya viene siendo costumbre para esta exitosa franquicia de Rockstar, la saga GTA está viviendo con San Andreas uno de sus momentos más dulces. Y no hay mejor prueba de ello que repetir la posición al frente de la lista por segundo mes consecutivo.



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

EDITOR: TAKE 2
DESARROLLADOR: ROCKSTAR

Un mod que permite revelar un contenido oculto pornográfico en la versión PC está generando una notable controversia, que no parece sino ayudar a las ventas del juego.



SOUL CALIBUR II (PACK ESPECIAL)

EDITOR: EA DESARROLLADOR: NAMCO

Gracias a esta interesante promoción que además del juego incluye un controlador y un mando para el DVD, el juego de Namco está viviendo una segunda juventud.



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

EDITOR: UBI SOFT DESARROLLADOR: UBI SOFT

Un mes más -y van...-, la penúltima entrega de las aventuras de Sam Fisher vuela alto por esta lista mientras que *Chaos Theory* ni tan siquiera aparece. Curioso, ¿no?



HALO 2 PACK MAPAS MULTIJUGADOR

EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: BUNGIE

Como si del mismísimo rey Midas se tratase, todo lo que toca el Jefe Maestro se convierte en oro, incluso este asequible e interesante pack de mapas.



PRO EVOLUTION SOCCER 4

EDITOR: KONAMI DESARROLLADOR: KONAMI

Falta tan poco para que podamos disfrutar de la nueva entrega de PES que casi la podemos acariciar con los dedos. Mientras, su predecesora sigue su racha goleadora.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

EDITOR: UBI SOFT DESARROLLADOR: RED STORM

Otro juego más que mientras espera que su sucesor -*Lockdown*- le releve en fecha próximas, sigue manteniendo el pulso firme para no descender posiciones.



DOOM 3

EDITOR: ACTIVISION DESARROLLADOR: ID

Algunas especulaciones apuntan a que pronto podremos disfrutar en Xbox de la expansión *Resurrection of Evil*. Mientras, el juego de id mantiene el tipo.



FORZA MOTORSPORT

EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: MICROSOFT

A espera de lo que nos pueda ofrecer la ansiada llegada de la franquicia *PGR* a Xbox 360, nos encontramos ante el que probablemente es el mejor juego de conducción.



JUICED

EDITOR: THQ DESARROLLADOR: JUICE GAMES

Como lo del tuning siga a este paso, los coches van a venir ya tuneados de fábrica... Pero bueno, si eres un apasionado del tema, definitivamente éste es tu juego.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD

EDITOR: ELECTRONIC ARTS DES: ELECTRONIC ARTS

No, pese a lo que pueda hacer pensar su engañoso nombre, este juego -que vuelve a la lista- no nos habla de las peripecias de Frodo y compañía tras su jubilación.

Próximos lanzamientos

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
Verano	Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Warthog	Ignition
	Aquanox: The Angels Tears	Massive	JoWood
	Batman Begins	Eurocom	EA
	Capcom Fighting Jam	Capcom	Capcom
	Conker: Live and Reloaded	Rare	Microsoft
	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Kuju	Oxygen Interactive
	Cricket 2005	EA	EA
	Creature Conflict: The Clan Wars	Mithis Entertainment	Ascaron
	Destroy All Humans!	Pandemic	THQ
	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	Rockstar
	King of Fighters 2002	SNK Playmore	Ignition
	King of Fighters: Maximum Impact	SNK Playmore	Ignition
	Madagascar	Toys for Bob	Activision
	Medal of Honor: European Assault	EA	EA
	187 Ride or Die	Ubisoft	Ubisoft
	25 to Life	Avalanche	Eidos
	Advent Rising	GlyphX	Vivendi
	Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder	Eutechnyx	Empire
	Brian Lara International Cricket 05	Swordfish Studios	Codemasters
	Charlie and the Chocolate Factory	High Voltage	Take 2
	Commandos Strike Force	Pyro Studios	Eidos
	Dead to Rights II	Namco	EA
	Fantastic Four	7 Studios	Activision
	Ghost Recon 2 MultiMission	Red Storm	Ubisoft
	Outlaw Tennis	Hypnotix	Take 2
	Painkiller	People Can Fly	DreamCatcher
	Pilot Down: Behind Enemy Lines	Kuju	Oxygen Interactive
	Psychonauts	Double Fine	Majesco
	Sid Meier's Pirates	Firaxis	Atari
	Worms 4: Mayhem	Team 17	Codemasters
	America's Army: Rise of a Soldier	Secret Level	Ubisoft
	Blazing Angels: Squadrons of World War 2	Ubisoft	Ubisoft
	Call of Cthulhu	Headfirst	Take 2
	Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Sega
	Ford Mustang: 40th Anniversary Edition	Eutechnyx	Take 2
	Metal Slug 4/5	SNK Playmore	Ignition
	Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Bohemia Interactive	Codemasters
	Stacked with Daniel Negreanu	TBA	5000ft
	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Radical Ent.	Vivendi
	Total Overdose	Deadline Games	SCI
	And1	Ubisoft	Ubisoft
	Battlestations: Midway	Mithis	SCI
	Crime Life: Gang Wars	Hothouse Creations	Konami
	Deadlands	Headfirst	TBA
	Evil Dead Regeneration	Cranky Pants Games	THQ
	Fahrenheit	Quantic Dream	Atari
	Far Cry Instincts	Ubisoft	Ubisoft
	Half-Life 2	Valve	Vivendi
	Heroes of the Pacific	IRGurus	Codemasters
	King of Fighters 2003	SNK Playmore	Ignition
	Marc Ecko's Getting Up	The Collective	Atari
	Midway Arcade Treasures 3	Digital Eclipse	Midway
	Moto GP: Ultimate Racing Technology 3	Climax	THQ
	Rainbow Six 4: Lockdown	Red Storm	Ubisoft
	Scooby-Doo! Unmasked	THQ	THQ
	Spartan: Total Warrior	Creative Assembly	Sega
	Taito Legends	TBA	Empire
	The Sims 2	Maxis	EA
	The Suffering: Ties That Bind	Surreal Software	Midway
	World Racing 2	Synetic	TDK
Otoño	Aeon Flux	Terminal Reality	Majesco
	Battlefield 2: Modern Combat	Digital Illusions	EA
	Call of Duty 2: Big Red One	Gray Matter Studios	Activision
	Close Combat: Red Phoenix	Atomic Games	Take 2
	Conflict: Global Terror	Pivotal Games	SCI
	Crash Tag Team Racing	Radical Ent.	Vivendi
	Crashday	Moonbyte Studios	Atari
	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Midway
	Just Cause	Avalanche	Eidos
	L.A. Rush	Midway	Midway
	Kingdom Under Fire: Heroes	Blueside	Phantagram
	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Nihilistic	EA
	Need For Speed: Most Wanted	EA	EA
	Pac-Man World 3	Bitz Games	Namco
	Panzer Elite Action	Zootfly	JoWood
	Raze's Hell	Artech Studios	Majesco
	Rogue Trooper	Rebellion	SCI
	Samurai Showdown 5	SNK Playmore	Ignition
	Serious Sam 2	CroTeam	Take 2
	Star Wars Battlefront 2	Pandemic	LucasArts
	StarCraft: Ghost	Swingin' Ape Studios	Vivendi
	Stargate SGI: The Alliance	Perception	JoWood
	Starsky & Hutch 2	Mind's Eye	Empire
	State of Emergency 2	DC Studios	TBA
	The Godfather	EA	EA
	The Movies	Lionhead Studios	Activision
	The Nightmare Before Xmas: OB's Revenge	Capcom	Capcom
	The Robots	Tannhauser Gate	Ascaron
	TimeShift	Saber Interactive	Atari
	Ultimate Spider-Man	Treyarch	Activision
	Without Warning	Circle Studio	Capcom
	Yeti Sports Arctic Adventures	Edelweiss	JoWood

*Estas fechas están sujetas a cambios.

INCLUYE OFERTA
GRATUITA DE PRUEBA

Visita www.xbox.com/live y elige tu
país para ver más detalles.

XBOX
LIVE

JUEGA EN LÍNEA, CON QUIEN
QUIERAS, CUANDO QUIERAS.

Oferta válida del 01/07/05 al 30/08/05
©2005 THQ Inc. THQ y el logo THQ son marcas comerciales de THQ Inc. en EE.UU. y en otros países. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

MODO
EXTREMO

MODO
GRAND PRIX

MOTOS MODIFICABLES
DE CALLE

16 CIRCUITOS
OFICIALES MotoGP

16 CIRCUITOS URBANOS

24 PILOTOS OFICIALES

HASTA 16
JUGADORES
ONLINE

LANZAMIENTO
SEP 05

"Se ha ganado a pulso su
condición de líder del genero"
Meristation

"Por fin, alguien ha sido capaz de
combinar las dosis adecuadas de
realismo y entretenimiento"
Xbox Oficial

CREADAS PARA LOS CIRCUITOS...
EVOLUCIONANDO EN LAS CALLES

www.motogp3thegame.com

Ultimate Racing Technology



CLIMAX



Game and Software (c) 2005 THQ Inc. MotoGP (tm) URT 3 and (c) 2005 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. Developed by Climax Studios. Climax Studios and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Climax Studios (Brighton) Ltd. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the logos of Xbox y Xbox Live son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y/o en otros países. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o no conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos.

EN UN LUGAR DE LA MANCHA...

Quería comentaros varias cosas: la nota que le disteis al juego *Scrapland* (7,8) me pareció un poco baja, pues es un juego que me ha fascinado, no sólo por la historia tan intrigante y llena de giros que tiene, sino por el carisma y el diseño de cada personaje, que me parecen sencillamente geniales y muy detallados. Da gusto ver las explosiones y los efectos especiales, y como se mueve todo por un mundo lleno de fantasía futurista sin que se resienta la consola. Ciertamente, no es *GTA* (como se indicaba), la historia está guiada y no puedes perderte, pero puedes resolver las situaciones de diferentes maneras y eso a mí me gusta. Me parece un juego muy bonito, entretenido, adictivo, con una calidad gráfica perfecta, animaciones muy buenas, genialmente doblado al castellano, con una música muy correcta y desarrollado por un equipo español. Creo que podría, bajo mi criterio, entrar en la nota de juegos de Élite de al menos 8,5. Referente a este juego me gustaría que me ayudarais y me dijerais cómo conseguir los tres tesoros secretos dentro del banco en una de las misiones del loco apostador; por mucho que investigo no consigo superar este punto. También he jugado a *Doom 3* y me parece genial, realmente te asustas y la recreación del infierno es fantástica. Es cierto que *Las Crónicas de Riddick* me pareció más variado en la historia y mejor en jugabilidad que *Doom 3*, pero gráficamente son muy similares; lástima de que no han doblado el juego, dada la cantidad de diálogo que contiene. Por último, me gustaría que me informara si hay noticias acerca de *Enclave 2*.

Pedro Benítez (Correo electrónico)

Gracias por tus comentarios y aportaciones, realmente da gusto leer comentarios y críticas tan bien argumentadas. Las notas de ésta y las de cualquier otra revista son una mera guía o referencia para el jugador, pero como el gusto de cada uno es muy subjetivo, lo mejor es leer detenidamente los análisis para ver si realmente es el tipo de juego que estás buscando. Muchos lectores pondrían a *Scrapland* un 8,5 o

↓ *Doom 3*.



↑ *Prince of Persia*.

incluso más, pero a buen seguro que otros jugadores con distintos gustos bajarían aún más la nota. Sobre gustos ya se sabe...

Intenta darnos más detalles sobre tu situación en el juego para que podamos solucionarlos o inténtalo en las páginas del foro. Desde luego que *Doom 3* es una excelente conversión tras arrasar en la versión para PC. Lástima que el inglés de *Riddick* pueda haber impedido disfrutar de esta excelente aventura a muchos jugadores, quizá puedan resarcirse con próximos bombazos como *Half-Life 2* o *Far Cry Instincts*.



QUERIDOS REYES MAGOS...

Hola, me gustaría que hiciesen algún juego de ajedrez para Xbox. Porque no hay ninguno. ¿Podrías echarme un cable?

Jose Manuel (carta)

Bueno, lo que es un cable, quizá podríamos mandarte un cable euroconector, un cable óptico o uno de alimentación, pero mucho nos tememos que no tenemos ninguna influencia sobre el tipo de juegos que deciden desarrollar las compañías.

Ten en cuenta que los juegos de ajedrez no suelen ser números uno en ventas, por lo que pocas compañías se arriesgan a publicar lanzamientos similares. En cualquier caso, si la memoria no nos falla, creemos que había planes para que la popular franquicia *Chessmaster* llegase a nuestra Xbox. Investigaremos el asunto...



PRÍNCIPES DE PERSIA

Hola, con un poco de retraso me he pasado por fin el juego *Prince of Persia* para Xbox y me gustaría saber cuando bajará de precio la segunda parte para comprarlo en la serie "Classics". Gracias.

Dingo Egret (correo electrónico)

Estas de enhorabuena ya que recientemente Ubisoft ha lanzado un pack con los dos juegos de la saga por un precio en torno a los cuarenta y cinco euros. Sólo tienes que vender la primera entrega (o regalarla según el bolsillo de cada uno) y así podrás comprar ambos juegos con un precio más que interesante. De momento, no hay noticias de una posible venta por separado y a precio reducido de la segunda parte.



CONKER ESAS TENEMOS ¿EH?

Hola, me llama Amadeo y tengo 14 años. Primero me gustaría decir que me encanta vuestra revista. Ahora, tengo una pregunta sobre Conker: cuando llegas a un sitio con dinosaurios y aparece uno gigante de piedra, después de aplastar a un bebe dinosaurio con una máquina, se abre la boca del dinosaurio y al final hay un agujero con una bola balanceándose. Pues bien, ¿qué hay que hacer? Es que no me deja ni meterme en el agujero y si golpeo la bola no pasa nada. Y por el otro lado hay como una discoteca con un señor en la puerta que dice que no se puede entrar sin corbata y tampoco sin deportivas, ¿qué hago?

Amadeo (correo electrónico)

Muchos elogios pero todavía estamos esperando recibir un buen jamón para matar al gusanillo (no, no nos vale con jugar a *Worms 4*), eso sí, preferimos que lo adjuntéis mediante correo ordinario, los que hemos recibido por correo electrónico no saben igual. Tras aplastar el bebe dinosaurio (mira que son bestias estos de Rare) tienes que hacer estornudar a tu amigo de piedra para seguir avanzando; en cuanto al club, la clave la tienes en los golems de piedra, úsalos para engañar al portero. De momento no te damos más detalles para no destriparte el juego, pero si sigues atascado no dejes de consultar la guía que hemos incluido en este mismo número y en la página.

DESDE EL FORO

www.revistaoficialxbox.net

En el foro, teto pregunta a los demás foristas si han conseguido pasarse algunas carreras de Forza en difícil, sobre todo en modo GT, pero lo más que ha conseguido es la sabia recomendación de practicar una y otra vez hasta perfeccionar su técnica de conducción. Prueba activando las máximas ayudas posibles a la conducción y ya nos cuentas el mes que viene. Aquí trata de buscar información sobre una secuela del survival horror *Obscure*, y gracias a *Takedown* lo ha conseguido, ya que la compañía prevé una secuela del mismo para el año 2006. Otros foristas más "futboleros" como loto comentan los alucinantes movimientos de *Fifa Street*, sin embargo no están contentos por su jugabilidad ya que deja muchos aspectos en manos de la CPU. Siguiendo con las presentaciones mensuales saludamos a murakumo, otro nuevo usuario de Xbox gracias a un contacto que tiene en una tienda de videojuegos; bienvenido al foro y al mundo de Xbox. Utena, por su parte, sorprende a propios y a extraños con un mensaje donde critica la falta de apoyo de la revista al juego *Buffy: The vampire Slayer*, comentando lo encantado que está con el juego gracias a sus gráficos, sistema de lucha, etc...



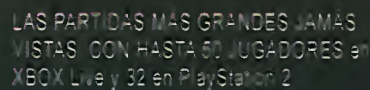
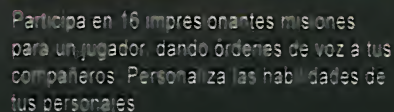
Compartimos tus alabanzas hacia el juego, muy superior a su segunda entrega *Chaos Bleed*, pero si pensamos que recibió una nota bastante justa en nuestra publicación, con un 8,5. No queremos terminar la sección este mes sin lanzar un mensaje de ayuda para *TakeDown*, quien se encuentra atascado en el último nivel de *Knights of the Temple*, esperando algún buen samaritano que se acerque por el foro para echarle un cable. Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net.

BLACK HAWK DOWN

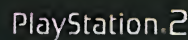
CUANDO SE DESATA EL INFIERNO

QUE NADIE QUEDE ATRÁS

Revive el cruento conflicto que ocurrió en Somalia en 1993. Experimenta misiones similares a las que vivieron las fuerzas de Operaciones Especiales estadounidenses en la operación "Restaurar la Esperanza".



www.BlackHawkDownTheGame.com



Burnout: Revenge

La venganza es un plato que se sirve sobre ruedas...

Des: Criterion Games	Distribuidor: EA
Salida: Otoño 2005	Live: Sin determinar
Jugadores: Sin determinar	
www.criteriongames.com	

Prepárate para recordar viejos tiempos, porque en otoño llegará *Burnout: Revenge*, de Criterion Games. Esta imponente secuela pretende satisfacer a los derrochadores de adrenalina mediante un sistema para deshacerse de los rivales con mayores dosis de agresividad. Y es que la coetánea *Venganza* que luce el título no es un mero capricho de los desarrolladores.

«En *Burnout 3* podías irte de rositas si conducías con pericia y huías de las confrontaciones», comenta Alex Ward, director creativo de Criterion Games. Pero las cosas han cambiado... «El sistema de rankings de *Revenge* y el nuevo trazado de los circuitos obliga al jugador a luchar.» Podría decirse que *Burnout 3* era como un combate de boxeo, mientras que *Revenge* es una de esas jaulas en las que dos luchadores de wrestling se sacan los ojos. Derriba a un enemigo y la palabra *venganza* se grabará con sangre en su mirada. Acto seguido dedicará su existencia únicamente a perseguirte hasta que logre aplastarte contra las protecciones.

Si logra salirse con la ayuda, serás tú el que quede marcado por la venganza, y vuelta a empezar. Además, los derribos por venganza son mucho más valiosos que los puntos que sumas por conducir con agresividad. «Irás accediendo a extras como coches nuevos y otros premios si tu marcador de Venganza se multiplica», asevera el productor Emily Newton Dunn.

El concepto de retribución se extiende a casi todos los modos, sobre todo al nuevo Traffic Attack. «En este modo podrás hacer todo lo que siempre has soñado cuando te encuentras en pleno atasco de tráfico», exclama Ward.

Traffic Attack es un híbrido de los modos Crash y Road Rage. Debes arrasar un circuito destrozando tantos turismos como puedas. Para empezar dispones de 99 segundos, y los primeros 79 son una especie de calentamiento previo al evento principal. Durante los últimos 20 segundos debes provocar una cadena interminable de accidentes para que no se agote el tiempo del marcador. Si entre choque y

Burnout 3 era como un combate de boxeo, en *Revenge* dos luchadores de wrestling se sacan los ojos

choque pasa demasiado tiempo te quedarás sin segundos y la partida se acabará. Pero si eres un loco del volante lograrás que el reloj nunca llegue a cero y sumarás una barbaridad de puntos. Cada vez que completes una vuelta recibirás un bonus multiplicador de regalo.

Como ya habrás supuesto, en esta ocasión un choque contra un turismo no supone una desgracia, sino que resulta del todo esencial. Podrás obligar, por ejemplo, a que los coches que circulan en tu misma dirección se vean obligados a invadir el carril contrario o a que se estampen contra los vehículos que vienen por detrás. Por no hablar de los gigantes camiones, los autobuses, los cruces o los coches que circulan en sentido contrario. Y es que los elementos de riesgo para los amantes del caos

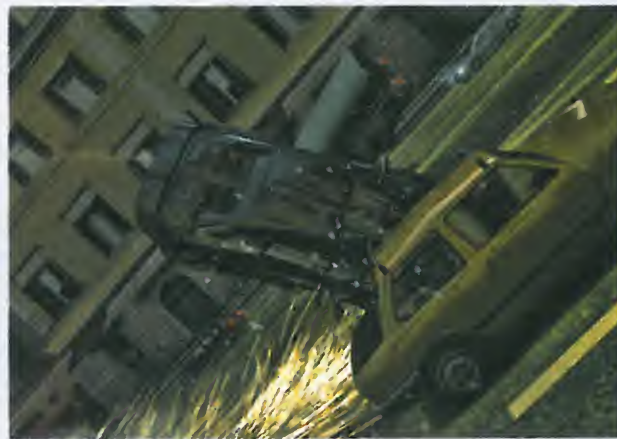


↑ Puedes rodear el Coliseo por múltiples rutas. La que más nos gusta es la que incluye un salto increíble justo por delante.

circulatorio son prácticamente infinitos.

Este concepto bebe claramente de las fuentes de la NHL, aunque ha sido un deporte muy diferente el que ha inspirado el nuevo y mejorado modo Crash. Los accidentes múltiples provocados en atestados cruces son un reflejo directo, aunque no lo parezca, de los campos de golf. En este caso, el *green* es la ruta perfecta que te permite cruzar entre el tráfico, el *rough* es un tramo de carretera peligroso y el hoyo es el coche en movimiento que te marcas como objetivo.

Al principio del cruce verás una barra al más puro estilo *Tiger Woods* que determina el impulso con el que golpearás desde el *tee*. De hecho, la trayectoria de tu vehículo se verá afectada incluso por



↑ Aprovecha el modo a cámara lenta para derribar a los rivales.

la fuerza del viento cada vez que ejecutes un salto considerable.

Tu objetivo sigue siendo el mismo: destrozando tantos coches como puedas en un tiempo límite. Sin embargo, la inclusión de un coche objetivo que sustituye a los bonus multiplicadores estáticos de *Burnout 3* redonda en desafíos más osados. Si aciertas a dicho vehículo disfrutarás de una inyección monetaria considerable, pero también mejorarás tus opciones para >>





↑ Tokio parece un árbol de Navidad con tantas lucecitas.

» conseguir un extra Crashbreaker. Para los recién llegados a la saga de *Burnout*, dicho bonus te permite hacer estallar tu vehículo cuando te plazca, para que vuele en cámara lenta hacia la dirección que hayas elegido. En esta ocasión podrás hacer girar la cámara para buscar el punto adecuado sobre el que tu coche debe aterrizar y lograr así que provoque el mayor daño posible.

Cada coche que destruyas te otorga un multiplicador, de modo que cobra mayor importancia la cantidad de vehículos contra los que impactas que su valor individual en dólares. Lo que te interesa es provocar colisiones múltiples, a sabiendas que cuanto mayor sea el caos más se abultará tu cuenta corriente.

Pero nos estamos dejando un factor muy importante en el tintorero: ¿dónde se produce semejante festival de destrucción? Todos y cada uno de los circuitos y cruces de *Revenge* se inspiran en ciudades reales como Detroit, Tokio, Hong Kong o Roma. Sin embargo, no se trata de un hiperrealismo al estilo de *Project Gotham*, ya que *Revenge* es un juego de carreras muy diferente. Los circuitos deben facilitar el combate rodado, y por eso incluyen giros sorprendentes.

«Debíamos asegurarnos que los circuitos de carreras mantuvieran las cualidades principales de *Burnout*, como

son los virajes imposibles y las zonas abiertas ideales para combatir, pero teníamos ganas de introducir elementos nuevos, tales como saltos y vías de escape», prosigue Emily Newton Dunn. «En más de una ocasión te encontrarás volando por un tramo cuando, de repente, alguien te sacará del trazado y tendrás la oportunidad de circular por una ruta que ni sabías que existía.

El circuito de Roma tiene una pinta estupenda, e incluye una generosa combinación de rutas alternativas. Algunas son bastante obvias, pero otras se encuentran ocultas tras vallas o cajas que puedes atravesar. Como el juego no incluye un mapa del circuito, la práctica, la exploración o la persecución de otros coches serán las únicas argucias a tu disposición para descubrir todas las vías de escape.

Burnout: Revenge empieza a provocarnos ya los primeros ataques de insomnio. Adopta toda la agresión de *Burnout 3* y la propulsa a un nuevo nivel, con multitud de novedades y el increíblemente divertido modo Traffic Attack. Además, *Revenge* aporta gráficos mucho más realistas y contundentes que desembocan en una ambientación mucho más envolvente. Aunque parezca mentira, ansiamos volver a pasar las noches en vela.



↑ Puedes empujarte contra las furgonetas blindadas con toda tranquilidad: sus ocupantes ni se enterarán.



↑ Un *takedown* vertical es lo más difícil del mundo.



↑ Provoca un caos circulatorio para sumar puntos.



↑ Esto es lo que nos gusta: mucha potencia que sirve para algo. ¿Algún voluntario para un *takedown*?

En la penumbra de la habitación, Andrea y Sonia se disponen a pasar una excitante tarde llena de emociones...

...bueno, te toca,
¿cómo te gusta a ti?

Uhmmmm... ese, el negro!
Pero un poco más potente

¿Estás segura? ¿Crees que aguantará hasta el final?
Piensa que tiene muchas curvas.

Seguro que aguanta. Además prefiero
las salidas explosivas

jajajajaja!!



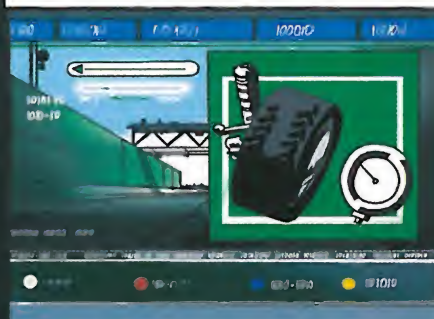


Las chicas empiezan una partida de **FORZA MOTORSPORT**. Antes de la carrera, tunean su coche al máximo, por dentro y por fuera.

Personalizan todo: faros, alerones, motor, transmisión...



sobrealimentadores, suspensión, niveles...



color, vitros... ¡tienen un millón de posibilidades! Después, eligen su circuito favorito.



Y empieza la carrera. Tienen en sus manos el simulador de coches más real: el eschenario, las reacciones, el paisaje...



...y hasta las averías. Su objetivo: alcanzar la meta y volver a empezar



XBOX



Sólo en Forza Motorsport, tú eres el diseñador y el piloto. 200 coches de las mejores marcas. Un millón de combinaciones para tunearlo hasta conseguir la máquina perfecta. Daños y averías reales. Los mejores pilotos del mundo te esperan en tu casa con Xbox Live. Haz que todos vean el culito de tu coche en el asfalto con Forza Motorsport.

Lejos de allí, dos chicos conectados a Xbox Live...



Tune into www.fmc.tv

Prince of Persia Kindred Blades

Un final espectacular para una saga increíble. ¡Y hemos sido los primeros en probarlo!

Des: Ubisoft Montreal	Distribuidor: Ubisoft
Salida: Otoño 2005	Live: No
Jugadores: 1	

Revista Oficial
XBOX
IMÁGENES EXCLUSIVAS

➔ Eso de meter un tramo de conducción en el motor de un juego ideado básicamente para trepar por muros y decapitar a los malos puede parecer una idea estúpida. A fin de cuentas, un juego de acción que te pone a competir cuando cinco minutos antes te tenía desmembrando enemigos debe estar preparado para recibir un buen rapapolvo. ¿Recuerda alguien el final de *Halo*?

Por lo tanto, no es de extrañar que, nada más echar el guante en exclusiva a *Prince of Persia Kindred Blades* (nombre provisional), nos sorprendiera descubrir que, aparte de dotar a la saga de una conclusión explosiva, Ubisoft hubiera logrado incluir una secuencia de conducción con todas las de la ley. Así pues, aparte de descolgarse por cortinas de terciopelo y correr por las paredes, el príncipe deberá competir por las calles de Babilonia para dar esquinazo a un numeroso ejército que lo quiere transformar en picadillo para gatos. Será una especie de *Burnout* a lomos de un caballo en el que tendrás que derribar a los asesinos, cruzar calles polvorientas, pisotear a los soldados y atravesar barricadas.

A pie, el príncipe también mejora sus prestaciones, pues mantiene las habilidades adquiridas en *Las Arenas del Tiempo* y *El Alma del Guerrero* y suma algunas nuevas. El sigilo cobra mayor importancia que en entregas anteriores, pero no tanto para pasar desapercibido y esquivar a los guardias como para eliminarlos sin hacer ruido. De este modo, tendrás que estudiar a tu presa, memorizar sus pautas de movimiento y, en última instancia, sorprenderlo subrepticamente. La experiencia es brutal y veloz: el príncipe se desliza pegado a una pared, rodea el cuello del enemigo con una cuerda y lo asfixia, al tiempo que emplea el impulso para columpiarse a otra plataforma.

Esta nueva técnica de «sigilo arcade» funciona de maravilla. Además, puedes enlazar varias víctimas, estrangulando a un enemigo mientras aprovechas la acometida para patear a los restantes. Y si la cosa falla, siempre queda la opción del combate tradicional, como en *El Alma del Guerrero*. El príncipe se mueve con una eficiencia líquida y, aunque se pasa la mitad del tiempo cambiando entre su yo



➔ Este tiparraco sin mandíbula inferior fue en su día un gladiador amigo, pero las Arenas del Tiempo es lo que tienen.



➔ El príncipe es capaz de las más arriesgadas acrobacias.



➔ Salta sobre una pared, rebánale el cuello y desaparece.



➔ Si los malos no te ven cuando vayas a por ellos te resultará más fácil liquidarlos.



➔ Los malos son brutales y tienen la extraña manía de blandir malvadas armas.



↑ Deslízate desde lo alto y clava el cuchillo en sus cabezas. Desde luego, el príncipe no se anda con chiquitas.



↑ Sin el sigilo, asesta tajos a diestro y siniestro.



↑ O lucha a los duelos tradicionales.

iRemate! Los jefes de final de nivel vuelven pero de forma diferente

Los jefes de final de nivel que tan famosos se hicieron en *El Alma del Guerrero* vuelven a gozar de gran protagonismo, aunque en esta ocasión se trata de pobres diablos afectados por las arenas del tiempo. Al principio del juego se produce un accidente con las arenas, que infectan y mutan a un grupo de personajes importantes. En ese momento se transforman en jefes y cada uno de ellos tiene una razón particular para matar al príncipe de Persia. Aunque, quién sabe, esta criatura bien podría haber sido el pomeranian del príncipe en otra vida.

↓ ¡Qué contento se pone cuando le dan sus galletitas!



↓ «¿Le gusta este corte, caballero?»



↑ Deja atrás a los caballos enemigos.

humano y su alter ego afectado por las arenas del tiempo, el Príncipe de Arena, ambos personajes complementan la jugabilidad. O, mejor dicho, la «contaminan», gracias al cruel lazo metálico con el que va armado el príncipe. Sin embargo, nuestro príncipe está destinado a liberar a Babilonia, no a conducirla a la ruina. Esto quiere decir que al final del juego sólo puede quedar uno de los Príncipes, aunque todavía está por ver cuál de sus dos encarnaciones, la buena o la mala, se llevará el gato al agua. ¿Acaso el misterioso causante de la debacle de Babilonia será el mismísimo príncipe? La conclusión puede parecer demasiado obvia, pero quién sabe. Como siempre, Ubisoft pretende cerrar la trilogía con un broche de oro.



↑ Este cerdo no cae ni ante una lluvia de flechas. Por cierto, ¿quién tiene un arco?

Painkiller

¡Sobredosis de espectacular terror gótico on line!

Des: People Can Fly	Dis: DreamCatcher
Salida: Otoño 2005	Live: 2-8 jugadores
Jugadores: 1: 2-8 S.Link	

¡Sí, por fin se atisba su lanzamiento para Xbox! El maremoto que provocó este irreverente shooter en el entorno del PC el año pasado ha ganado tanta fuerza que al final ha llegado a las orillas de Xbox. *Painkiller*, desatador de todo tipo de pasiones, plantea un viaje a un reino demoníaco después de la muerte.

Debes meterte en el pellejo de un tipo que, tras su óbito, se encuentra en el purgatorio, esa especie de limbo entre el cielo y el infierno. Para ganarse un par de alitas angelicales deberá matar a los cuatro generales de Lucifer. Como se trata de la conversión de un juego para PC (que incluirá además el parche de expansión *Battle Out Of Hell* de regalo), ofrecerá multitud de opciones para el entorno Live.

En los modos multijugador podremos jugar con cinco personajes: Dan (el héroe humano), una bestia del infierno, un caballero del reino, un demonio y un ángel caído. Cada uno de ellos dispondrá de unas características propias. El caballero gozará de un potente blindaje, pero será lento, mientras que el ángel caído será más rápido y empleará armas etéreas, si bien se presenta más débil.

En cuanto a los modos multijugador, *deathmatch* y *deathmatch* por equipos están asegurados, pero vendrán acompañados de tres opciones más. Uno de ellos será el Light Bearer (Poseedor de la Luz), en el que aparecerá un arma etérea de forma aleatoria durante un combate; el primero que la recoja dispondrá de una fuerza inusitada.

El segundo modo adicional propone cambios aleatorios de arma. Todo el mundo inicia un combate con la misma arma pero, a intervalos aleatorios, ésta irá cambiando, obligando al jugador a alterar la táctica de forma repentina.

El tercero se llama People Can Fly (La Gente Puede Volar). Con los pies en el suelo, no puedes morir. Lo malo es que todas las armas son lanzacohetes y el suelo es inestable. Su potencial podría superar al típico Atrapa la Bandera.

Mejor Rojo que Muerto

La extraña y maravillosa sensación de estar poseído por un demonio

Cada vez que empuñemos un arma etérea durante una partida *deathmatch*, lo veremos todo en blanco y negro, mientras que los enemigos aparecerán en rojo. Seremos cuatro veces más fuertes que los demás habitantes del mapa, pero al estar poseídos emitiremos un fulgor azul. Los enemigos nos verán venir y unirán esfuerzos. Por irónico que parezca, seremos más fuertes pero también más vulnerables.



↑ ¿Ves algo rojo? ¡A la carga!



↑ Corregidnos si nos equivocamos, pero sospechamos que este tipo es uno de los generales de Lucifer.



↑ Los guerreros medievales te tomarán por un demonio.



↑ Te va a resultar imposible eliminar esto.



↑ Hay enemigos de todo tipo y calaña, pero seguro que ninguno soporta los rigores de una buena estaca o una escopeta.

"Creo que estamos ante algo que volverá a
definir el género del survival horror."
Premio al juego más espantoso de 2004 - IGN

"Call of Cthulhu nos infundió
un terror reverencial."

Premio al mejor de la feria E3 - Gamespy

"Bethesda vuelve a abrir camino,
y de qué manera, en el mundo de los juegos."

ActionTrip

CALL of CTHULHU

Dark Corners of the Earth



Septiembre 05



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. © 2005 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Distribuido bajo licencia de Chaosium Inc. Call of Cthulhu es una marca registrada y una marca comercial de Chaosium Inc. Bethesda Softworks, ZeniMax y sus logotipos son marcas comerciales registradas de ZeniMax Media. 2K Games es una empresa asociada de Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games y el logotipo de 2K Games son marcas registradas de Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox y los logotipos de Xbox son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation de los EE. UU. y/o de otros países y se utilizan con permiso de Microsoft. Los demás productos y nombres de compañías a los que se haga referencia pueden ser marcas comerciales de sus correspondientes propietarios. Reservados todos los derechos.

Rainbow Six: Lockdown



Vuelven Chavez y compañía

- ✗ Desarrollador: Ubisoft ✗ Distribuidor: Ubisoft
- ✗ Jugadores: 1-2 Split, Cooperativo: 2-4 S.Link, Versus: 2-16
- ✗ Salida: Septiembre ✗ Live: 2-4 Coop; 2-16 Vs

➡ No le echábamos el guante a Ding Chavez y compañía desde hace ya mucho tiempo, pero la espera ha merecido la pena ya que, por primera vez, la saga de *Rainbow Six* se ramifica en tres estilos de juego diferentes. Los dos primeros conforman el nuevo modo de campaña. Las misiones de Ding Chavez resultarán más familiares para los fans de Clancy: controlas a un pelotón de hasta tres miembros del equipo *Rainbow Six* a través de un menú rápido o de órdenes de voz y debes infiltrarte en territorio enemigo o bien neutralizar el asedio a los rehenes.

La mayor revolución la encontramos en el nuevo HUD. En esta ocasión se parece a un visor de los cuerpos especiales y cuenta con indicadores de munición, energía, granadas e incluso de visibilidad. También dispone de un detector de latidos alimentado por baterías que percibe a los enemigos cercanos durante un breve lapso de tiempo.

El equipo de Ding también ha cambiado. Tras el impenable proceso de oposiciones, el equipo *Rainbow Six* se ha ampliado a doce miembros. No podrás elegir a los que van contigo en cada misión, aunque Ding y Dieter Weber participarán en todas las escaramuzas.

Las misiones de Dieter presentan el segundo estilo de juego de *Lockdown*. En más de una ocasión el cuerpo de francotiradores alemán os pisará los talones, de modo que deberás emplear tu rifle WT2000 de última generación para proteger al resto del equipo desde una posición aislada. No podrás abandonar la zona y, por norma, dispondrás de un tiempo límite muy ajustado para proteger a todo quisque.

El tercer estilo de juego es sin duda el más radical. Llamado «Persistent Elite Creation», este modo *on line* te permite crear a un contraterrorista único y dotarlo con todo lo necesario, desde armas a

➡ El asedio al banco es una de las primeras misiones de *Lockdown*.



blindaje hasta nuevos uniformes, pasando por un emblema de equipo, para luchar contra tan salvaje lacra. Gana combates y suma los puntos de experiencia necesarios para poder entrenar a tu Elite en el dominio de diversas habilidades.

La presencia de un personaje que va mejorando cuanto más juegas en el entorno Xbox Live supone un incentivo considerable. Y además dispone de un montón de opciones, de modo que puedes crear un ente totalmente individualizado que se adapte a tu estilo de juego.

Rainbow Six: Lockdown sacudirá los cimientos del entorno Live, pero gracias a sus 14 misiones de campaña ofrecerá además una buena dosis de entretenimiento para los jugadores solitarios.



➡ El HUD indica si un compañero está en la línea de fuego.



➡ Los miembros del equipo *Rainbow Six* variarán según las habilidades que se precisen.

ALTO RENDIMIENTO

Combatir el terror no es barato.

➡ Mantener al Elite de creación propia bien pertrechado y preparado para la acción sale muy caro. Si ganas batallas en el entorno Xbox Live lograrás acumular dinero y experiencia, pero tus armas pueden servir para múltiples usos, así que deberás gastar dinero en su mantenimiento y reparación. Por suerte, no tienes que invertir en munición, aunque las granadas pueden abrir en tu cuenta corriente agujeros más grandes que en el cuartel del enemigo.



DOWNTOWN TEXAS HOLD 'EM



Otros juegos de JAMDAT disponibles desde emoción:



El famoso Texas Hold 'Em... ¡ahora para el móvil! Elimina a tus rivales en el modo de partida rápida o juega al modo de carrera para vivir el torneo. Gana 5 torneos seguidos para ser el campeón mundial. ¡Márcate un farol y disfruta en tu movistar del póker de alto riesgo!

¡Entra en emoción>Videojuegos>JuegosXmarcas>Jamdat/TETRIS y descarga Downtown Texas Hold'Em y otros títulos de Jamdat!

Precio de la descarga: 3 € + IVA, tráfico GPRS no incluido.

Tetra & © 1988-2002 Kluge, a Tetra Holding Company. Licensed to The Tetra Company. Tetra Logo by Roger Dean. © 1997 The Tetra Company. Tetra and the Tetra Logo are used by JAMDAT Mobile Inc. under license. Tetra Game Design by Alexey Pajitnov. Game Technology © JAMDAT Mobile Inc. 2004.



The Suffering: Ties That Bind

Ya no tendrás que sufrir en silencio

Des: Surreal Software	Editor: Midway
Salida: Otoño 2005	Live: No
Jugadores: 1	



Hay gente que lleva una vida muy dura. A Torque, protagonista de la primera entrega del excelente *The Suffering*, no le ha tocado vivir la más dichosa de las existencias. Primero lo encarcelan sin motivo aparente y, al final del juego, toda su familia acaba con un apartamentito en el campo-santo, hecho que lo sitúa al borde de la locura. En su búsqueda sin descanso del gran manipulador (Caleb Blackmore), responsable de su cruel destino, Torque deberá enfrentarse de nuevo a una horda de personajes y cadáveres retorcidos en el shooter más sádico de cuantos han visto la luz hasta la fecha.

Mediante una serie de envolventes regresiones vitales tenemos acceso a diversos pasajes del pasado de Torque; combinados con la asfixiante y tétrica atmósfera de la prisión y los apuestos entornos de la ciudad de Baltimore. Como siempre, el jugador deberá tomar ciertas decisiones morales para progresar en su búsqueda, que definirán el devenir de los acontecimientos al final del juego. ¿Ves a ese yonqui tirado sobre la alcantarilla? Pasa de él y relaja tu conciencia o bien vuélale la tapa de los sesos y vive sempiternamente atormentado. Tú decides. Estas decisiones afectan a los *flashbacks* de Torque, y éstos a su vez alteran su estado mental y, por ende, la progresión en ciertos escenarios. Una propuesta bastante más compleja que la del shooter estándar.

Evidentemente, Torque pasa por múltiples estados de cordura. Si le metes caña, Torque liberará a su «demonio interior», una criatura temible y destructiva que actúa como una bomba de relojería. El jugador puede alterar la condición sangrienta de

este demonio aumentando los niveles de locura de Torque; para ello tendrá que comportarse como un sádico sin compasión tanto con los enemigos como con los inocentes, aunque deberá aprender a vivir con las consecuencias. Tampoco este nivel de elección y variedad jugona suele ser habitual en los shooters en primera persona, pero siempre es de agradecer que algunos juegos insuflen nuevos aires al género.

The Suffering: Ties That Bind no se conforma con ser una simple secuela y por eso da un giro a la jugabilidad del original. El inventario es más eficiente e intuitivo, y los movimientos de Torque se antojan más fluidos. Además, dispone de un arsenal mucho más contundente, mejora impecable debido a la patente progresión que ha sufrido la inteligencia artificial de los enemigos. La innovadora jugabilidad y la generosa dosis de gore del original nos embelesó y todo apunta a que la secuela seguirá los mismos derroteros.



↑ Como *Silent Hill* pero con armas mucho más grandes que las vimos allí.



↑ Si no puedes con el enemigo, únete a él...



↑ Recordad, niños: la cárcel es mala.

↓ La secuela es mucho más asfixiante que el original.



Spartan: Total Warrior

La evolución del género a espadaos

Des: Creative Assembly	Editor: Sega
Distribuidor: Atari	Live: No
Salida: Septiembre 2005	Jugadores: 1

No hace mucho, Ian Roxburgh, diseñador de *Spartan*, nos comentaba que su juego no era un simple «*Dynasty Warriors* ambientado en Grecia», pero admitimos que no nos tomamos muy en serio sus palabras. Y es que la imagen de más de 150 guerreros sacándose los higadillos a lo largo y ancho de diversos campos de batalla históricos era como para levantar suspicacias.

Sin embargo, tras jugar a *Spartan*, hemos de admitir que nos equivocamos. No tiene nada que ver con *Dynasty Warriors*. De hecho, es mucho más parecido al *Gauntlet* original.

De todos es conocido el amor que profesaban a la guerra los espartanos pero, aunque se trata de un título de espadaos puro y duro, aporta la profundidad necesaria para mantener viva la llama del interés por un género que parecía condenado al ostracismo. Durante la prueba que disfrutamos, aparte de asestar tajos tuvimos la oportunidad de derramar calderas de aceite en llamas sobre los enemigos que acosaban a nuestras murallas, así como de hacer frente a multitud de bestias mitológicas ansiosas por desmembrarnos. Así pues, se trata de un juego de espadaos inteligente, con las dosis adecuadas de puzzles y enemigos devastadores.

Cuando el centro de la pantalla lo ocupa un coloso gigante que destruye los edificios o una medusa capaz de lanzar un rayo que transforma en piedra todo lo que toca lo más lógico es pasar por alto que *Spartan: Total Warrior* está animando, al mismo tiempo, a los cientos de humanos que combaten en los alrededores. Si a esto sumamos una distancia panorámica que se pierde en el horizonte, queda claro que la propuesta alcanza tintes épicos.

El aspecto jugón también tiene una pinta estupenda, puesto que el imponente apartado gráfico viene acompañado por unos movimientos deslumbrantes. En ocasiones, sobre todo con las armas mágicas, gozamos de un tipo de combate que no veíamos desde los tiempos de *Ninja Gaiden*. Hojas veloces y afiladísimas destruyen escudos, atraviesan cuellos y revientan pechos con una celeridad y una ferocidad que nos puso la piel de gallina. Además, el control es total e intuitivo, y los ataques cambian de dirección o de objetivo en cuestión de segundos. Con un poco de práctica, logramos despejar zonas enteras como auténticos espadaochineses profesionales. Si la versión definitiva aguenta este ritmo, este juego merecerá la pena.

Quedan tantas cosas por explorar (minotauros, arpias y muchas otras pesadillas mitológicas), que aguardamos su estreno con pinzas en los párpados. *Spartan* se ha propuesto crear el título de espadaos definitivo y, por lo visto hasta la fecha, semejan-te promesa no va a caer en saco roto. ¡No le pierdas la pista!



↓ Mucho ojo con las armas sobrenaturales.



↑ ¡Resiste en la fortaleza asediada o muere!



↑ Kabooooooooom!



↑ ¡Hay enemigos gigantes por todas partes!

¡Mis ojos!

Conoce el arma de destrucción

He aquí el arma de destrucción masiva del mundo antiguo. Capturada por los romanos (libre adaptación de la mitología tradicional, pero qué se le va a hacer), Medusa es obligada a sentarse frente a un increíble ingenio amplificador capaz de propagar su letal mirada por el campo de batalla. Cada vez que parpadea, un potentísimo rayo concentrado de «Energía Medusera» (por llamarlo de alguna manera), arrasa el entorno. Cualquiera que quede atrapado dentro del radio de acción del rayo se transforma en piedra de inmediato. Cuando, en el fragor de la batalla, vimos a cientos de personas inmóviles y petrificadas ante nuestros ojos, supimos que este juego iba a ser algo realmente grande...



Pesadilla Antes de Navidad de Tim Burton: La Venganza de Oogie

Cantemos bajo la lluvia: ¡llega el primer musical para Xbox!



Des: Capcom Studio 3	Editor: Capcom
Salida: Octubre 2005	Live: No
Jugadores: 1	

Producir una «secuela» de *Pesadilla antes de Navidad* sin convertirla en un musical es como imaginar la segunda parte de *E.T.* ambientada en el conflicto del Golfo. No funcionaría. Por suerte, *La Venganza de Oogie* es un espectacular festival de canciones y bailes, embutido con el tipo de cancioncillas pegadizas que hicieron de la película un objeto de culto. Los personajes no paran de cantar en toda la partida y narran con pareados rítmicos las razones y consecuencias de la monstruosa venganza de Oogie. Queda claro, pues, que no se trata de un refrito más con la única intención de amasar una fortuna, sino de una especie de semisecuela en formato videojuego.

Jack Skellington, de vuelta de sus viajes a diversas dimensiones festivas, descubre que Oogie ha cambiado el nombre de Halloween Town por el de «Oogie Town». En su demente intento por conseguir que la fiesta del Halloween sea aún más atroz, ha creado un ejército de fantasmas y esqueletos capaces de herir (y también de cantar) a cualquiera que se cruce en su camino.

Armado con un látigo ectoplásmico (concesión que no habrá hecho mucha gracia a Tim Burton), Jack se dirige a la ciudad y flagela musicalmente a las criaturas de Oogie, como si de un Indiana Jones resucitado se tratara. Puede barrer a los malos con su látigo o bien atraparlos con el lazo y lanzarlos contra otros enemigos. Lo que se dice un tipo con recursos. Pero lo mejor de Jack es lo bien que se le da transformar la situación más peliaguda en una canción. Cuando los focos iluminan su perfil, no hay quien lo detenga.

Tras liquidar a los enemigos, Jack puede recoger las notas musicales que caen de sus cadáveres.

Cuanto más tenga, más rápido se rellenará el medidor de música: cuando esté a tope, ponte a cantar y masaca a cualquier cosa que se halle al alcance de la voz de Jack. Jack puede reducir a una velocidad de vértigo la energía de su enemigo si ejecuta un bailete siguiendo el compás sin perder el ritmo: cuanto más acertados sean sus pasos, más dolor inflingirá a Oogie y a su escabrosa corte.

Jack no se detendrá ante nada. Cuando no cante ni asesite latigazos se disfraza para

dar su merecido a Oogie. En los papeles de Santa Jack y Pumpkin King (Rey Calabaza), guarda varios ases bajo la manga. Pumpkin King puede escupir bolas de fuego que rodean a la peña en una nube de humo; Santa Jack puede lanzar regalos explosivos a sus perseguidores, habiéndolos ambos que desatarán la pasión de Sally, por no hablar del resto del elenco, en el que encontramos a personajes sobradamente conocidos. Como ya hemos dicho, no se trata de un simple refrito, sino del regreso de un mundo diferente que, en esta ocasión, permite al usuario controlar al esqueleto más admirado de todos los tiempos.



↑ Siembra el caos como Pumpkin King.



↑ Ni siquiera la navidad está a salvo de Oogie.



↑ Oogie Boogie es un saco de patatas!





FIFA 06

Revista
Oficial
XBOX
IMÁGENES
EXCLUSIVAS



El rey del fútbol nunca dejará de sorprendernos

Des: EA Canadá	Editor: EA
Jugadores: 1-4	Live: 1-2 Jugadores
Salida: 2005	
www.ea.com	

El duro enfrentamiento entre los dos pesos pesados de Xbox está a punto de iniciarse otra temporada más. ¿Tendrá esta nueva versión de FIFA lo necesario para ganar? Eso parece a tenor de lo visto hasta el momento...

Durante los últimos años hemos encontrado únicamente dos contendientes en la lucha por convertirse en el mejor juego de fútbol. FIFA ha sido siempre el juego que ha batido todos los récords de ventas, el que tenía todas las licencias de jugadores y equipos, pero siempre mostraba serias dificultades para batir la jugabilidad más realista y suave de *Pro Evolution*. Hasta el año pasa-

do, para ser sinceros. *FIFA 2005* se asemeja a *Pro Evolution* más que cualquiera de sus anteriores versiones en el pasado y este año la diferencia entre ambos promete ser prácticamente inexistente. Un equipo de desarrollo completamente nuevo (se ha renovado más del 75% de la plantilla) y un motor de juego totalmente rediseñado son sólo dos de los fichajes realizados por EA para lograr que FIFA se acerque lo máximo al título pretendido por sus desarrolladores de "Experiencia de Fútbol Total". Después de jugar una temporada completa durante una visita a los desarrolladores, tuvimos la oportunidad de charlar de forma distendida con Hugues Ricour, Productor Asociado de FIFA 06, para comprobar de primera mano si era cierto que en el desarrollo de este título se habían vertido sangre, sudor y lágrimas a partes iguales.

Según nos contó el propio Ricour, el primer paso fue echar un buen vistazo al >>



↓ Un gran control del jugador permite realizar pases cruzados muy precisos.



⬆ Se ha hecho una puesta a punto de los regates, de forma que el balón no se escape del control del jugador.



⬆ Pulsando dos veces el botón A haremos paredes.



⬆ Los árbitros estarán más atentos al juego duro.

» enfrentamiento entre los dos títulos, reconociendo que *Pro Evolution* era un título superior en ciertos aspectos, para tras analizarlo, comprobar qué trucos podrían aprender para su juego. «Uno de los principales objetivos que teníamos era llevar el juego a un nivel superior y desarrollar el juego de fútbol más completo que pudiéramos realizar», nos comentaba Ricour. «La jugabilidad era nuestro principal objetivo. Todos nosotros somos auténticos fans del juego en equipo y queríamos trasladar el sentimiento

actual de jugar al fútbol en este juego. Miramos cuidadosamente lo que *Pro Evolution* había hecho y que *FIFA* no tenía hasta ese momento, e intentamos trasladarlo a nuestro juego, mejorando muchas características. Especialmente nos centramos en el tema de los controles, para evitar la frustración al driblar a los rivales, y sobre todo, lograr una experiencia de juego más equilibrada.» Es más, después de disfrutar como enanos de la primera parte de nuestra primera partida con *FIFA 06*, pudimos »



⬆ Un movimiento acertado suele ser recompensado con un gol.

Reyna



⬆ No permitas que la espectacular calidad gráfica te impida empujar al rival para lograr la posesión del balón.



» notar rápidamente la diferencia. Ya no sufríamos los caprichos locos de la pelota cuando intentábamos controlarla, además de que por ejemplo mientras corremos con el balón tenemos un control más intuitivo y eficaz que antes.

Pero todo esto no vale de nada si la IA no está a la altura. Una de las mayores críticas a la serie FIFA ha sido la discutible habilidad (o la falta de ella) de los porteros. Ahora nuestro guardameta está más centrado en su trabajo y toma las decisiones correctas a la hora de salir ante los rivales o permanecer bajo palos, así como a la hora de salir a despejar los corners. Los jugadores realizan acciones más realistas, posicionán-

pasado año) o los pases bombeados sean más importantes que nunca, al contrario de lo que sucedía hasta ahora.

«La IA en un juego de fútbol, con 22 jugadores haciendo cosas realmente diferentes al mismo tiempo, es una de las más complicadas de programar», continúa Ricour. «Y no es únicamente el comportamiento normal de los jugadores a lo largo de 90 minutos en el que tenemos que trabajar, sino en muchos otros factores que afectan al rendimiento de un equipo. Como en la vida real, la moral del equipo tiene un fuerte impacto en su rendimiento. Por ejemplo, digamos que estamos 2-1 en contra en la segunda mitad del encuentro y en ese momento igualamos el

↓ ¿Dos de los mejores mediocentros del mundo?



Uno de los añadidos es el exhaustivo Modo Carrera

dose mejor en el terreno de juego. Por ejemplo, correr sin balón (con el mando izquierdo y el botón R al mismo tiempo) es ahora una táctica vital, gracias a su perfecto funcionamiento basado en una IA mejorada.

Igualmente, hemos descubierto que los equipos controlados por la CPU son más difíciles todavía, lo que implica que características como el Primer Toque (la gran novedad del

marcador. En la realidad, nuestro equipo se vendría arriba y cada jugador se esforzaría un poco más para ganar, de modo que eso mismo lo hemos incorporado a FIFA 06.»

Realmente podemos comprobar una gran cantidad de mejoras con respecto al juego del año pasado. Por ejemplo, el botón para cambiar de jugador no es el mismo que el que sirve para hacer entradas, lo que »



↑ Además de crear tu propio jugador, los atributos pueden ser modificados.



↑ Los estadios más importantes del mundo se han recreado con exactitud.



↓ El disparo a puerta es más intuitivo, similar al de PES.



GAME

PEDIDOS

TEL. 902 17 18 19
www.centromail.es

Servicio a domicilio



ATAACA PARA SOBREVIVIR

RESÉVALO YA
Y LLÉVATE ESTA
**MOCHILA
BANDOLERA
EXCLUSIVA**



IMAGEN NO CONTRACTUAL

FAR CRY INSTINCTS

www.farcrygame.com

16+



UBISOFT



NUEVAS TIENDAS

ALICANTE Alicante • C.C. Gran Vía L-12 Av. Gran Vía s/n 9965 249 242 • C.C. Puerta de Alicante L-8 116 Elche • C.C. Ajup L-8 75 C/ Jacarilla s/n 9966 675 375 • C/ Cristóbal Sanz, 29 9965 467 959 Torrevieja • C/ Pórtico Darblade, 13 9965 709 984 ALMERÍA Almería • Av. de La Estación, 14 9950 260 643 El Ejido • C.C. El Copo L-106 +107 Ctra. de Almerimar, s/n 9950 480 230 ASTURIAS Gijón • C.C. Los Fresnos L-8 63 C/ Río de Oro, 3 9985 151 242 Oviedo • C.C. Los Prados L-12 C/ Fdez. Ladreda s/n 9985 119 994 DUEÑO Parque Principado • C.C. Parque Principado L-11, Autovía A-66 Km 4,5 9985 260 717 ÁVILA Ávila • C.C. El Bulvar Av. Juan Carlos I, 45 9920 219 108 BALEARES Palma de Mallorca • C.C. Porto Pi Centro Av. L. Gabriel Roca, 54 9971 405 573 Ibiza • C/ Via Púnica, 5 9971 399 101 BARCELONA Barcelona • C.C. Barcelona-Glorias L-112 Av. Diagonal, 280 9934 860 054 • C.C. La Maquinista L-31 C/ Ciudad Asunción, s/n 9933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 9934 126 310 • C/ Portaferrissa, 30 9933 023 619 • C/ Santis, 17 9932 966 923 • C.C. Diagonal Mar Av. Diagonal, 3 L 3660-3670 9933 560 880 Badalona • C.C. Montgall C/ Olaf Palme, s/n 9934 656 876 Barberá del Vallés • C.C. Baricentro L-31-32 Ctra. N-150, Km 6,7 9937 192 097 Hospitalet • C.C. Gran Vía 2 L-11 Av. Gran Vía, 75-79 9932 590 229 Mataró • C/ San Cristóbal, 13 9937 960 716 • C.C. Mataró Parc C/ Strasbourg, 5 9937 586 781 • San Cugat C. C. San Cugat 2 L-35 Ctra. S. Cugat-Rubí, Km 4 9936 746 571 BURGOS Burgos • C.C. Camino de La Plata, L-7 Av. Castilla y León, 22 9947 222 717 CÁDIZ San Fernando • C.C. Bahía Sur L-17/18 C/ Caño Herrera, s/n 9956 592 528 CANTABRIA Maliaño • C.C. Valle Real L-8 4, C/ Alday, s/n 9942 252 258 CIUDAD REAL Ciudad Real • C.C. El Parque-Eroski L-001 Av. Europa, 45 9926 227 354 CORDOBA Córdoba • C.C. Zoco Córdoba L-723 Av. J.M. Martorell, s/n 9957 468 076 • C.C. La Sierra C/ Poeta E. Prados, s/n 9957 273 331 CUENCA Cuenca • C.C. El Mirador L-60 Av. Mediterráneo, s/n 9969 225 031 GIRONA Girona • C/ Emili Gràh, 67 9972 224 729 FIGUERES • C/ Morella, 10 9972 675 256 GRANADA Granada • C/ Recogidos, 39 9958 266 954 MÓSTIL • C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión 9958 600 434 GUIPUZCOA San Sebastián • Av. Isabel II, 23 9943 445 660 Irún • C/ Luis Mariano, 7 9943 635 293 HUELVA Huelva • C/ Tres de Agosto, 4 9959 253 630 JAÉN Jaén • Pasaje Maza, 7 9953 258 210 • C.C. La Loma, L-19-8, Ctra. Bailén-Móvil, 323 Km 37,7 9953 223 280 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas • C.C. La Ballena L-1,5,2 Ctra. General Norte, 12 9928 418 218 • Pº de Chel, 309 9928 265 040 • C.C. 7 Palmas L-216 Av. Felo Monzón, s/n 9928 419 948 • C.C. El Muelle 9928 265 416 Fuerteventura • C.C. Atlántico Ctra. de Jandia, 11 9928 160 072 Lanzarote-Arrecife • C/ Coronel L. Valls de la Torre, 3 9928 817 701 Vecindario • C.C. Atlántico L-29 Autovía CC-1 Salida 28 9928 792 850 LEÓN León • Av. República Argentina, 25 9987 219 084 MADRID Madrid • C.C. Príncipe Pío L-G 28, Pº de la Florida, 2 9915 411 664 • C/ Preciados, 34 9917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 9915 278 225 • C.C. La Vaguada L-038 Av. Monforte de Lemos, s/n 9913 762 222 • C.C. Las Rosas L-13 Av. Guadalajara, s/n 9917 758 882 Alcalá de Henares • C/ Liberos, 17 9918 802 692 Alcorcón • C.C. 3 Aguas L-158 Av. San Martín de Valdeiglesias, 22 9916 194 424 Fuenlabrada • C.C. La Estación L-4, C/ Húngria, s/n 9916 077 212 Getafe • C/ Madrid, 27 Posterior 9916 813 538 Las Rozas • C.C. Burgocentro II L-25 Av. Comunidad de Madrid, 37 9916 374 703

Legenda: • C.C. Avenida M-40 L-8-11, C/ Hondurín, 1 9914 963 138 • C.C. Parque Sur L-2 Av. Gran Bretaña s/n 9916 882 225 Pinto • C.C. Plaza Eboi L-20 21 C/ de San Antón s/n 9916 927 870 Pozuelo • Ctra. de Húmera, 87 Portal 11, L-5 9917 990 165 S. Sebastián de los Reyes • C.C. Plaza Norte 2 L-8 122 Av. Juncal s/n 9916 513 430 Torrejón de Ardoz • C.C. Parque Corredor L-53 Ctra. Torrejón Agüero Km. 5 9916 562 411 Villalba • C.C. Planetario L-58/59 Av. Juan Carlos I, 46 9918 492 379 Arroyomolinos • C.C. Yanadú L-345 Ctra. Extremadura (A-5) Km 23,5 9916 479 817 MÁLAGA Málaga • C/ Almansa, 14 9952 615 292 Fuengirola • C.C. Miramar Local B-26 Av. de la Encarnación, s/n 9952 663 838 • Av. Jesús Santos Ruiz, 4 Ed. Oficial 9952 463 800 Vélez-Málaga • C.C. El Ingenio L-8-45 Av. L. Carlos I, s/n 9952 541 178 MURCIA Murcia • Cartagena • C/ Alameda de S. Antón, 20 9968 321 340 NAVARRA Huarte • C.C. Barco, L-8 24 Ctra. Huarte-Olaz, s/n 9948 357 429 Pamplona • C/ Pintor Asarta, 7 9948 271 806

PALENCIA Palencia • C.C. Las Huertas Av. Madrid, 37 9979 730 464 PONTEVEDRA Pontevedra • Av. de Vigo, 1 9986 853 624 Vigo • C.C. Taveira 202 L-8 Travesía de Vigo s/n 9986 270 626 SALAMANCA Salamanca • C/ Tom, 84 9923 261 681 SANTA CRUZ DE TENERIFE Tenerife-La Orotava • C.C. La Villa 2 Aut. del Norte TFS, Salda 36 9923 326 248 Tenerife • C.C. Meridiano C/ Aurora Díaz Flores s/n 9922 204 350 SEVILLA Sevilla • C.C. Los Arcos L-8-5/8-6 Av. Andalucía, s/n 9954 675 223 • C.C. Pza. Armas L-38 Pza. Legión, s/n 9954 915 604 TOLEDO Toledo • C.C. Luz del Tajo L-001 Av. C/ Río Boladise, s/n 9925 233 086 • C.C. Zoco Europa L-20 C/ Viena, 2 9925 285 035 VALENCIA Valencia • C/ Pintor Benedito, s/n 9963 808 596 • C.C. El Sallir L-32-4 C/ El Sallir, 16 9963 334 403 • C.C. Nuevo Centro L-40 Av. Pto. XI, 2-4-6 Aldaya • C.C. Bonaire L-352 Ctra. N-III Km. 345 9961 920 002 Xirivella • C.C. Gran Turia, L-147-C Pza. Europa s/n 9963 502 459

VALLADOLID Valladolid • C.C. Avenida Pº Zorrilla, 54-56 9983 221 828 VIZCAYA Bilbao • Pza. Amiburo, 4 9944 103 473 Barakaldo • C.C. Max Center C/ Pº. Karanga, s/n L-A-21 9944 970 220 ZARAGOZA Zaragoza • C/ Cádiz, 14 9976 218 271 Zaragoza • C.C. Augusta L-150 Av. de Navarra, 180 9976 312 988 Zaragoza

Gran Casa • C.C. Gran Casa L-069 C/ María Zambrano, 35 9976 526 631.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de septiembre.

LAS TIENDAS CON DISPONEN DE SEMINUEVOS GARANTIZADOS

RECUERDA: ¡COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!

↓ El Barthez de FIFA 06 es tan impredecible e inconsistente como el real.



Ahora los jugadores en conjunto realizan acciones más realistas



↑ EA ha aceptado las críticas y ha hecho que FIFA 06 se parezca un poco más a PES.

» nos permite luchar por la pelota de forma más intuitiva y sencilla. Cortar balones es complicado pero no llega a ser imposible; los jugadores deben dirigir cuidadosamente la dirección de su entrada a ras de suelo para cortar el avance de un atacante. Al apartado del disparo también se le ha dado un repaso completo, mediante el empleo de un sistema más refinado de uso de la barra de potencia, mientras que las faltas directas han cogido ideas del libro de PES. Se han eliminado las flechas de dirección y la multitud de opciones de dar efecto al balón (que resultaron en que los jugadores más experimentados pudieran marcar goles desde las posiciones más inverosímiles), de modo que únicamente encontramos a nuestro jugador a punto de lanzar la falta, parado delante del balón, pudiendo únicamente ajustar la posición del mismo (para determinar la dirección del disparo), así como la posición de la cámara.

Otra mejora importante que hemos notado ha sido el ritmo de juego, así como el número de tácticas disponibles de forma instantánea al alcance de nuestros dedos. Además, los jugadores parece que han he-

cho una buena pretemporada y da gusto jugar con ellos, sin que necesiten de sustancias ilegales para mantener el ritmo del partido. «En versiones anteriores de FIFA nos dimos cuenta que el último tercio del partido era bastante pobre debido al cansancio de los jugadores. Aún así, seguimos incluyendo elementos como la Fatiga, pero el rendimiento global del equipo depende de otros factores, como por ejemplo tener al capitán del equipo en el campo», comenta Ricour.

Igualmente, todo esto puede ser contrarrestado gracias al interfaz de Tácticas. Podemos asignar antes del encuentro hasta un máximo de cuatro disciplinas diferentes al D-pad (incluyendo nuevas opciones como Marraje Individual, Todos al Área, así como Abrir Huecos y los sistemas de juego estándar como Defensa en Zona o Presión al contrario), y cambiar entre ellas en cualquier momento del partido.

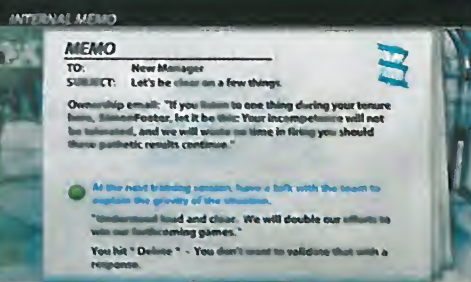
Como complemento a esta gran cantidad de mejoras, uno de los añadidos más interesantes es el exhaustivo Modo Carrera (véase recuadro *Todos a tus órdenes*). La versión de consola de *Total Club Manager* se ha trasladado al completo a FIFA 06. «El

TODOS A TUS ÓRDENES Da un paso al frente y marca la diferencia hacia el título.

La aparición de *Total Club Manager* en Xbox permite que FIFA 06 posea un Modo Carrera más completo, incorporando muchos elementos de TCM.



↑ A pesar de nuestros esfuerzos, si el equipo no pone en práctica nuestras órdenes tendremos serios problemas.



↑ La Junta Directiva se mostrará preocupada y nos animará a solucionar el problema con el equipo.



↑ Si eso no es posible, la prensa nos atacará con ello, afectando a la baja la moral de nuestro equipo.

↓ Los remates de cabeza son más fáciles de dirigir.



«Nos hemos arriegado a borrar más de la mitad del código original»,

Hugues Ricour, Productor Asociado de FIFA 06



↑ Tus mejores tácticas en el D-pad.



↑ Los empujones se han mejorado.

equipo de desarrollo de TCM se ha incorporado al de FIFA y como resultado tenemos el Modo Carrera más completo que ahora mismo podemos encontrar en un juego deportivo», continúa Ricour. «Los usuarios cuentan con 15 temporadas gestionadas por un sistema monetario propio (basado en puntos en lugar de dinero). Un sistema totalmente nuevo de fichajes permite negociar acuerdos, ceder jugadores para que ganen experiencia y muchas más opciones para ojear, entrenar y descubrir comportamientos aleatorios de jugadores, como pillar *in fraganti* a la estrella de nuestro equipo en una situación comprometida, que añaden mayor realismo al juego. Pero si no queremos que nos salgan canas tomando decisiones tan complejas, podemos simplemente dedicarnos a jugar partidos, dejando a la CPU encargada de tomar esas decisiones por nosotros.»

Una de las mayores ventajas que ha tenido siempre FIFA sobre el resto de com-



↑ Jugadores del Newcastle en problemas, los árbitros son más severos como en la vida real.

petidores ha sido la cantidad de licencias que se podía permitir comprar. El equipo de desarrollo ha intentado ofrecer la experiencia de juego más realista posible, para lo cual han modelado cerca de 12.000 jugadores diferentes, así como varios estadios incluyendo los cánticos habituales, de modo que todo es casi tan perfecto como un pase largo del mismísimo David Beckham. Más de 510 equipos estarán a nuestra disposición y todos y cada uno de los jugadores tiene sus propios atributos, lo que tiene

LUCES, CÁMARA... ¡ACCIÓN!

Un espectacular sistema de control de la cámara.

FIFA 06 pone de relieve un nuevo sistema dinámico de cámaras, que se acerca o aleja de la acción en función de lo que acontece en el campo. Si jugamos en el centro del terreno de juego la cámara se aleja para dar una perspectiva más amplia del terreno, mientras que si atacamos y estamos cerca del área rival, se acercará para mostrar los detalles de la jugada de gol.



↑ Los disparos a larga distancia son un riesgo que debemos asumir.

un efecto importante en la forma en la que desarrollan su juego sobre el terreno de juego. Dentro de estas mejoras no podemos olvidar las solicitadas por la propia comunidad de fans de FIFA. EA ha implementado las peticiones más populares, como la configuración de controles idéntica a *Pro Evolution*, salvar la repetición de algunas jugadas, la habilidad para editar jugadores y su número de camiseta o usar nuestro equipo del Modo Carrera en otros modos multijugador.

Por supuesto, Xbox Live estará presente en el juego y, aunque parece que volverán las ligas creadas a medida, torneos y la más que alabada *FIFA Interactive World Cup*, no hay todavía una decisión clara acerca de la posibilidad de que cuatro jugadores puedan jugar *on line* un partido. Sin embargo, parece que el juego en local sí que está mucho más definido, de modo que hasta un máximo de ocho jugadores podrán disputar una liga propia, el llamado FIFA 06 Fiesta del Fútbol. Las estadísti-

↓ El juego ofrece la atmósfera de las grandes ligas europeas.



↑ Los cambios tienen un mayor impacto en la táctica.



↑ Las animaciones de los jugadores son muy realistas.

↓ Las flechas de dirección y los efectos que hacían los lanzamientos tan sencillos se han eliminado.



» cas más importantes se guardan tras cada partido y cada jugador obtiene puntos de recompensa tras cada victoria. Derrotar a un equipo con un ranking más alto que el nuestro nos proporcionará recompensas impresionantes, como incrementar nuestras estadísticas o incluso hacer que el rival comience con una cartulina amarilla para cada uno de sus jugadores. EA advierte que esta característica del juego es mucho más arcade de lo que podríamos pensar, de modo que se podrá desactivar para disfrutar de una simulación completa.

EA tiene grandes esperanzas en FIFA 06 y después de probar esta versión alfa nos damos cuenta de por qué están tan seguros de ella. «Hemos tomado un gran riesgo con este título, borrando más de la mitad del código del juego del pasado año y empezando de nuevo», nos comenta Ricour. «Pero estamos convencidos que vale la pena. Hemos sido completamente honestos con los aspectos que funcionaban mejor y peor en el juego, y sentimos que hemos desarrollado la experiencia de juego más completa del mercado.»



↑ El desarrollador espera que marque un gran gol entre los fans del deporte rey.



Revista
Oficial
XBOX
**IMÁGENES
EXCLUSIVAS**

Cada vez más serio... ¡Sam está presionando para conseguir la vuelta del shooter super-violento!

Serious Sam II

Des: Croteam	Editor: Take 2
Jugadores: 2-4	Live: 2-4 Cooperativo
Salida: Noviembre 05	
www.serioussam.com	

No tenemos ni idea de lo que están metiendo aquí», nos contaban los chicos de Take 2 de los desarrolladores de *Serious Sam*, Croteam.

«Hay veces que los probadores tienen que sacar capturas de pantalla de lo que han visto para que alguien les crea. El último mes, uno de ellos encontró un toldo secreto colgando en lo alto de un rascacielos. Era una imagen de Sam en el juego con sus vaqueros doblados en los tobillos, llevando un lujoso contenedor. Hacía incluso el signo

del pulgar levantado con la mano.» No era un presagio, sino más bien una señal de que los planes de Sam para la competencia llegan en noviembre.

«En algún lugar de la línea de evolución, los shooters en primera persona olvidaron lo que se suponía que tenían que ser. Si miramos al *Doom* original vemos que era un juego sin pausas. De esa idea es de la que proviene Sam y de la que siempre ha provenido.» Estamos sorprendidos. Mientras lucha con oleadas de payasos que explotan, desafiamos a alguien a saber de dónde se supone que vienen.

Aunque Sam lo sabe: ha estado aquí antes. En 2002 Croteam desarrolló *Serious Sam*, un shooter ultraviolento y avasallador que dio lugar a una especie de culto de seguidores con sus personajes extravagantes y

» las estampidas continuas de enemigos.

Pobre Sam: justo cuando su archienemigo Mental parece que se ha ido para siempre, los espíritus de los antiguos sirios invocan a Sam para que los ayude. Un misterioso medallón de deslumbrante poder se ha roto y ha sido esparcido por los confines más alejados del universo. Siete mundos, 42 niveles e incontables enemigos se interponen entre Sam y Mental que está recuperando sus poderes. ¿Es la hora de traer de nuevo la bala de cañón?

Jugar a *Serious Sam II* por primera vez es un poco parecido a disparar una pistola de clavos en nuestra propia cabeza. Desde el principio, las fuerzas de Mental están para sacarnos los colores: 50 enemigos en pantalla al mismo tiempo. Es el único FPS que se nos ocurre en el que pasamos más tiempo caminando hacia atrás que hacia adelante. Las oleadas interminables de enemigos, la trama fina como el papel y el aspecto visual de colores brillantes son sólo la tónica, porque en Croteam están teniendo cuidado de no hacer un simple refrito de lo que hemos visto antes.

Se presentan nuevas armas que bien merecen que los probadores se froten los ojos y saquen capturas de pantalla. La más llamativa es el loro bombardero guiado que vuela sobre un objetivo, suelta una bomba y vuelve a por más. Sin embargo, si no encuentra nada que merezca la pena volar, el estúpido bastardo volverá revoloteando y nos soltará la bomba a nosotros. Hay más de una docena de armas, que van desde una nueva ametralladora de plasma (salpica a los enemigos de azul antes de disolverlos) a la escopeta hidráulica giratoria.

El propio Sam también tiene nuevas habilidades, como la "Fuerza seria". Gracias a algunas interpretaciones gloriosamente necias de lo que la física puede hacer, cuando Sam aumenta su poder puede romper trozos de escenario a su alrededor y arrojarlos como armas. Puede recoger puestos de mercado, pedruscos, vehículos y cualquier cosa que no esté fijada al suelo, para luego enviarla a toda velocidad por la pantalla, golpeando a los enemigos como si fueran bolos. Recogimos un puesto ambulante y lo



↓ Dejémosles con la boca abierta para luego llenársela de blanco plasma caliente. Funciona muy bien.

clavamos en un agujero por el que salían enemigos. Todos se apoyaron contra él y entonces lanzamos rodando una bala de cañón burbujeante y todo salió por los aires, haciendo llover toda clase de filetes y órganos algunos segundos después.

Para la nueva entrega, Croteam ha preparado un surtido de inventiva y enemigos originales, que van desde muerdetobillos a mascanubes. Si no son pequeñas rocas a las que repentinamente les brotan patas y se convierten en bombas que se mueven a toda velocidad, son un conjunto gigante de patas mecánicas controladas por una cabeza de T-Rex desmontada. Una cabeza de T-Rex desmontada que fuma cigarros. Y aun- que hayamos salido corriendo y chillando

perseguidos por arañas robot del tamaño de un 747, se trata tan sólo de enemigos de "tamaño mediano". Alcanzamos a ver fugazmente a un jefe de final de nivel antes de que empezase una escena cinemática (Croteam no los incluyó en nuestra versión de *preview* para no estropear la sorpresa), y era terrorífico. Por lo menos sus tobillos lo eran. Seguro que Croteam ha enviado una solicitud al Libro Guinness de los Récords, en la categoría "mayor personaje de la historia del videojuego".

Con 50 enemigos en pantalla a la vez, Croteam también podrá alojar fácilmente a algunos de los de tamaño mediano en pantalla al mismo tiempo. En un determinado momento estábamos en un bosque en el que había muchas arañas encima de nosotros. Las patas formaban una espesura tan densa que la única forma de salir de allí era saltar a un "hover-tanque" de tamaño familiar y vaporizarlas a todas. También vuelven los horribles ka- »

Saldremos corriendo y aullando perseguidos por arañas robot



↑ Este tipo no sonreirá mucho: va a recibir una dosis del nuevo cañón de plasma.



↑ Las torretas destruyen a los enemigos.



↑ Araña gigante contra escopeta.



ÉSTE ES UN EX-LORO

Algunas de las herramientas más extravagantes de *Serious Sam II*...

Serious Sam II se lleva la palma realmente en lo que a armas demenciales se refiere. Éstas son nuestras cinco preferidas: algunas ya son conocidas y otras no. ¡Pero todas nos gustan!



¡EL CAÑÓN DE PLASMA!

Todo lo que tenemos delante se vuelve azul y luego explota en una lluvia de carne y huesos. Delicioso.



¡EL LORO CON UNA BOMBA!

No lleva un dulce. Tampoco lo es: es letal. Encuentra un enemigo, dejará caer la bomba sobre nosotros.



¡EL LANZAGRANADAS!

Los enemigos más grandes se resbalan cómicamente en los proyectiles como si fuesen canicas antes de MORIR.



¡LA BALA DE CAÑÓN!

O "cañón", si lo preferimos. Si no logra derribar el enemigo, las explosiones acabarán el trabajo.



¡EL LANZACOMETES!

Es bueno para las naves o para los enemigos voladores. No es guiado, pero dispara muy rápido.

↓ Uno de los malos de "tamaño mediano" de *Serious Sam II*.



» mikazes con cabeza de bomba, que corren hacia nosotros aullando fuerte antes de explotar en nuestra cara. Y si los ciclopes albinos gigantes que al ser eliminados por un rayo lanzan diablitos no bastan para inquietarnos, ¿qué tal un poco de acción de gladiadores? Los hombres ruedan metidos en bolas de hámster gigantes, que podemos secuestrar y accionar para darnos una vuelta por el entorno, salpicando el terreno con las tripas de los que vayamos haciendo papilla. Las bolas de hámster y los hover-tanks no son los únicos vehículos del juego: podemos flotar en gabarras que llevan montadas miniguns para rechazar ataques de helicópteros o subirnos a una moto quad. Si tenemos cuidado y no perdemos el control del vehículo podemos realizar misiones completas en una de ellas, aplastando todo bajo nuestras enormes ruedas. Cada vehículo monta alguna clase de arma, con munición infinita. La palabra "sutil" no existe en el vocabulario de Croteam.

Ciertamente no tenemos palabras para describir los siete mundos del juego. Hasta ahora hemos visto fuego y azufre, la tierra de los gigantes, castillos en nubes inmóviles en el aire, una isla paradisíaca y una metrópolis estilo *Blade Runner* barrida por la lluvia. Esta vez, la ambientación azteca/egipcia del primer juego se ha reemplazado por infernales escenarios inspirados en los hermanos Grimm. Además, esos entornos creados con ternura se pueden modificar en mayor o menor medida, con lo que destruiremos la vegetación y los edificios como si fueran castillos de arena. Y en la tierra de los gigantes hay una enorme ciudad de casas de madera en los árboles: hemos oído que si no tenemos cuidado, un loro extraviado tiene la habilidad de echar todo abajo con gran estrépito.

¿Y los modos multijugador? Sería una lástima no poder presentar tal abanico de

monstruos a nuestros amigos y restringirlos a los jugadores individuales. Hemos oído que se está trabajando en un modo cooperativo para jugar hasta cuatro personas a la vez, cada una de las cuales estará armada con un arma diferente y su misión será permanecer viva lo máximo posible: lo que no es tan fácil cuando hay naves enemigas haciendo círculos por encima soltando rinocerontes mecánicos que destruyen todo lo que encuentran a su paso.

Hemos jugado nuestra versión limitada del juego hasta la saciedad y la promesa de otro éxito de *Serious Sam* es evidente. Aunque el juego va a ser multiplataforma y no queda virtualmente nada del motor original, Croteam ha permanecido fiel a los ideales que ellos creen que dan lugar a un buen juego. Y si esto implica incluir mujeres-águila con grandes labios, ¿quién somos noso-



↑ Vienen muchos y rápido: ¡MÁTALOS!

tros para discutirlo? Puede no tener el mismo brillo lustroso del nuevo y mayor edad *Doom 3*, pero respetando en primer lugar los fundamentos de lo que hace que los shooters en primera persona sean divertidos, *Serious Sam II* podría ser el éxito sorpresa del año.



¡¡Renuévate vendiendo!!

Vende tu material para
comprarte lo más actual.



ebay™

El lugar donde empezar a vender
www.ebay.es

«Hola, soy Spider-Man. ¿Te gusta mi nuevo aspecto de "cómic"?»



Revista
Oficial
XBOX
IMÁGENES
EXCLUSIVAS

Spider-Man vuelve en su mejor juego hasta la fecha, y se trae a todo el universo de Marvel consigo!

Ultimate Spider-Man

Des: Treyarch Editor: Activision
Jugadores: 1 Live: No
Salida: Septiembre 05
www.treyarch.com

¿Quién lo habría pensado? Una pica-
dura de una araña radiactiva y, en
un par de semanas, lanzando tela-
rañas y llevando un traje de poliés-
ter. Todos conocemos la historia de
Peter Parker y de su transformación de es-
tudiante en superhéroe, pero hasta que Brian
Michael Bendis ahondó en la vida del joven
Parker, sabíamos poco de cómo podría ser
un Spidey adolescente. Afortunadamente, la
creación de Bendis respondió todo lo que
queríamos saber acerca de la vida del chico-
araña en su pubertad. Hablamos de
Ultimate Spider-Man, los elegantes cómics
alternativos basados en la vida del joven
Parker, y con un estilo visual que, para los

propósitos de este artículo llamaremos
Comic Inking™ (palabra registrada por
Activision para referirse a algo parecido al
cel-shading).

De hecho, aunque parezca una forma
ostentosa de renombrar algo familiar para
cualquiera, tiene algo más de lo que ya co-
nocemos, además de una muy buena razón
para utilizar la palabra "cómic".

Ultimate Spider-Man no es sólo que pa-
rezca un cómic, sino que se juega como si lo
fuese. Los momentos de acción destacada, o
las muertes particularmente violentas (luego
contaremos más de esto) están animados
por separado en paneles en pantalla estilo
cómic. Una vista cercana de un globo ocular,
un poderoso puñetazo desencaja mandíbulas
y las muertes gráficas aparecen en tiempo
real en inserciones que recuerdan el estí-
lo del juego *XIII* de Ubisoft a medida que
realizamos las acciones. También se utilizan
para resaltar el sentido arácnido y avisar del
peligro inminente. »



↑ Spidey necesita priorizar tareas que son más urgentes que otras.



↑ Los matones comienzan a saquear las calles de la ciudad tras la destrucción creada por su jefe: acabemos con ellos antes de enfrentarnos al malo principal.



↑ El Escarabajo hace su debut en un juego, traje chillón incluido.



↑ ¿Tomar un taxi? Olvidémoslo: mejor por las paredes.

Los momentos de acción destacada están animados por separado en paneles estilo cómic

Aunque *Ultimate Spider-Man* utiliza el mismo motor que *Spider-Man 2*, la anterior entrega de Spider-Man realizada por Treyarch, los desarrolladores han subido la apuesta en lo que se refiere a tareas peligrosas para Spidey. Lo más obvio es el sistema de "Evaluación de amenazas", un elemento del juego que asegura de que todos los peligros sean lanzados contra nuestro héroe al mismo tiempo, lo que hace que ocuparse de ellos sea una tarea casi imposible. En cual-

quier momento, normalmente antes de la batalla de final de nivel, el jefe decide causar estragos, que nosotros tenemos que resolver. En una ocasión en la que Rhino se dedica a destrozar como un loco, Spidey necesita priorizar a cuáles de los aterrorizados ciudadanos tiene que salvar antes de hacer frente a Rhino. Peatones aplastados, cables de alta tensión y bebés en coches ardiendo requieren de nuestra atención primero: si cualquiera de ellos muere, se acabó el juego. Es de-

masiado implacable: mientras usamos una telaraña para liberar a un hombre atrapado bajo una torre, levantamos un coche de un charco de gasolina y detenemos a unos saqueadores, todo en un tiempo especificado, ya se habrá formado más caos en la calle que tendremos que resolver. Cuanto más rápido lo hagamos, más rápido podremos llegar hasta el jefe para patearle.

Pero (lo que es una novedad en un juego de Spidey) no pasaremos todo el juego

salvando a los ciudadanos. De forma ocasional también tendremos que comérmolos. Sí, comérmolos. *Ultimate Spider-Man* es, citando a Motty, un «juego con dos mitades», dividido radicalmente entre hacer lo que está bien y ser un auténtico bastardo. Porque cuando no ayudemos a los inocentes seremos el más malvado enemigo de Spidey, el rastreo ser simbiótico del espacio... ¡Venom! Venom tiene mecánicas de juego muy diferentes a las de Spider-Man. Olvidémosnos de las telarañas: Venom puede saltar grandes edificios de un salto y estirar sus brazos simbióticos para agarrar y dañar a cualquiera que esté a su alcance. Personas, coches, lo que sea, si está en su camino.

Venom puede enrollar sus grasientos tentáculos a su alrededor y lanzarlos a distancia contra el suelo, donde explotarán dejando una débil columna de humo naranja. No obstante, tiene un inconveniente: el bruto antinatural del espacio exterior debe alimentarse constantemente para mantener alta su vida-energía. Venom hace esto de forma excelente, yendo hasta un peatón, succionándolo con la profunda sima negra que tiene en su pecho y, a continuación, escupiendo sus restos palpitantes sin vida como si fuesen cáscaras de gamba. ¡De-li-cio-so!

Esta interesante dinámica nos permite jugar la historia desde ambas perspecti- ➤



↑ A Venom le gusta comer gente.



↑ Contemplemos cómo pasa el mundo.



↑ Nos balancearemos para atraparlo.

↓ Rhino es letal. Su armadura pesada puede provocar todo tipo de explosiones.



↑ Ni los personajes amistosos con Spider-Man, como Electro, pueden detener a Venom.



↓ Los nuevos modos de combate son lo mejor para librarnos de la escoria callejera.

» vas de forma simultánea, pero también implica la utilización del espacio de Manhattan de formas muy diferentes. Jugando como Spidey lucharemos para mantenerlo en pie, mientras que Venom está enfadado y quiere matar y destruir. Aunque la estructura de las misiones de *Ultimate Spider-Man* es muy parecida a las de *Spider-Man 2*, en las que podíamos pasar todo el juego yendo de un lado a otro dándole palizas a la gente, la zona en la que lo hacemos se ha condensado bastante. Manhattan no es

tan grande como antes, pero lo que queda incorpora más puntos de exploración y combate. Harán su debut los puntos de referencia de Marvel, como la Universidad Empire State y el Edificio Baxter, y además podremos jugar en la zona de Queens por primera vez (Rhino sufre un incidente particularmente desagradable con una grúa industrial/hormigón mojado/imán gigante). Al final, lo que queda es esencialmente *Spider-Man 2* pero sin las tonterías periféricas. Está condensado, estilizado, y es, en definitiva, mucho mejor.

Pero esto no quiere decir que Treyarch haya reducido la jugabilidad de ninguna manera. Nos habían prometido que habría el mayor número de personajes de Marvel nunca vistos en un solo juego. Y con cameos como los de Lobezno y Electro, además de la posibilidad de jugar con los malos, la jugabilidad se desarrolla sustanciosamente. En un determinado momento estaremos persiguiendo a la amenaza voladora de El Escarabajo por el cielo (es su debut en un videojuego), y en



VENOM ATACA! Romper coches y comer a la gente hasta la MUERTE

Los coches son armas estupendas. ¡Podremos lanzar algunos y aplastar a todo bicho viviente en nuestro camino para sembrar el CAOS MÁXIMO!!

Estos paneles estilo cómic aparecen cuando está pasando algo interesante. La perspectiva de la víctima es especialmente desagradable.

Venom está hambriento; para mantener alta su energía puede abrir su cavidad pectoral y succionar cualquier cosa vagamente comestible.

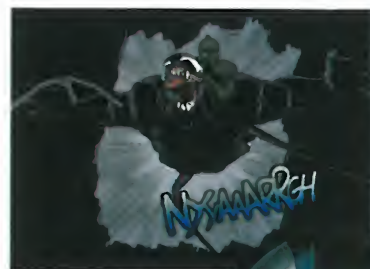
Los sabrosos humanos son abundantes: podemos agarrar a uno y chuparle la vida, para luego escupirlo como si fuera una naranja exprimida.



↑ Evitemos a Rhino. Es muy poderoso.



↑ ¿Paredes verticales? Sin problemas.



↑ ¿Venom puede volar?



↑ Para ser un jovencuelo granoso, Spidey es bastante peligroso.



↑ Esta nueva comedia de televisión es una basura.



↑ ¡Azota a tus enemigos como Venom!



↑ ¿Quién necesita manos siendo Spidey?



el siguiente estaremos crujendo los huesos de Adamantium de Lobezno. Es una mezcla de Marvel con GTA y con WWE, ambientada en y sobre la Gran Manzana.

De hecho, esta variedad de nuevos enemigos y héroes ofrece mucho más de lo que cualquier aficionado a Marvel podría soñar y ofrece a Treyarch la oportunidad de presentar nuevos y característicos estilos de lucha.

También hay una mayor variedad de movimientos para realizar que en los anteriores juegos de Spidey, además de un nue-

vo sistema "golpear y correr" que hace que Spider-Man literalmente rebote en las paredes, golpeando a un malo tras las orejas, y a continuación saltando al otro lado de la calle para ponerse a salvo. Podremos descender en picado, patear a alguien en los dientes y luego desaparecer de nuevo por las alturas antes de que ni siquiera sepa qué ha ocurrido. Y mientras los estúpidos y cortos enemigos de Spider-Man siguen intentando entender qué ha pasado, el arácnido vuelve de nuevo balanceándose y disparándoles bolas

pegajosas de telaraña hasta que quedan colgando atados a una farola como si fuesen un limpiacristales.

El juego tiene muy buen aspecto: es una señal alentadora de que en Treyarch han sido lo suficientemente seguros como para desarrollar *Ultimate Spider-Man* sin el respaldo de otra película mega-superventas tras él, o las muecas de la cara de Tobey Maguire para aumentar las ventas. Se trata de un *Spider-Man* nuevo y mejorado que se

basa en los éxitos de una marca ya establecida y con un reconocimiento creciente. Con la promesa de numerosos extras secretos desbloqueables, que incluyen trajes, diseños y misiones adicionales, además de la posibilidad de ser el malo por una vez, *Ultimate Spider-Man* bien podría ser el mejor juego de Spidey hasta la fecha. Nos esperan nuevos modos de juego, además de nuevos desafíos.

Análisis

Escritos por jugadores que viven y aman los juegos. Ponemos a prueba nuestra capacidad de análisis para brindaros los mejores análisis posibles

¡Bienvenidos!

Esta es la sección de Análisis de la Revista Oficial Xbox, una de las más importantes de nuestra revista. Para comprender nuestra política de puntuaciones, es muy importante que te familiarices con los parámetros que rigen todos nuestros análisis. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos y podrás entender al 100% qué queremos decir cuando nos referimos a un aspecto determinado. ¡Disfrútalos!

Puntuación

8.5-10.0

LA ÉLITE DE XBOX. LOS MEJORES JUEGOS DISPONIBLES PARA LA CONSOLA.

7.5-8.4

UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6.5-7.4

PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO CON ALGUNA CARENCIA.

5.0-6.4

LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2.5-4.9

UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO DEBES PRESTAR MUCHA ATENCIÓN.

0.0-2.4

UN JUEGO MALO, MALO, MALO.

Nuestros Iconos explicados



ÉLITE XBOX

Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior.



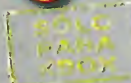
JUEGO DEL MES

Nuestro juego favorito cada mes merece ser destacado.



XBOX LIVE

Contenido descargable, juego on line, o ambas opciones.



SÓLO EN XBOX

Un título exclusivo de Xbox al menos durante tres meses.



EN EL DVD

Una demo jugable o un vídeo del juego te espera en nuestro DVD.



P52 HALO 2: PACK MAPAS MULTIJUGADOR Aunque el modo off line de Halo 2 era genial, el juego de Bungie daba lo mejor de sí en Xbox Live. Y ahora con estos nuevos mapas más todavía...



P66 LOS 4 FANTÁSTICOS

Otra licencia desaprovechada. Más allá de la calidad del filme, el juego podía haber dado mucho más de sí.



P77 DESTROY ALL HUMANS

THQ y Pandemic nos proponen convertirnos en un alienígena invasor.

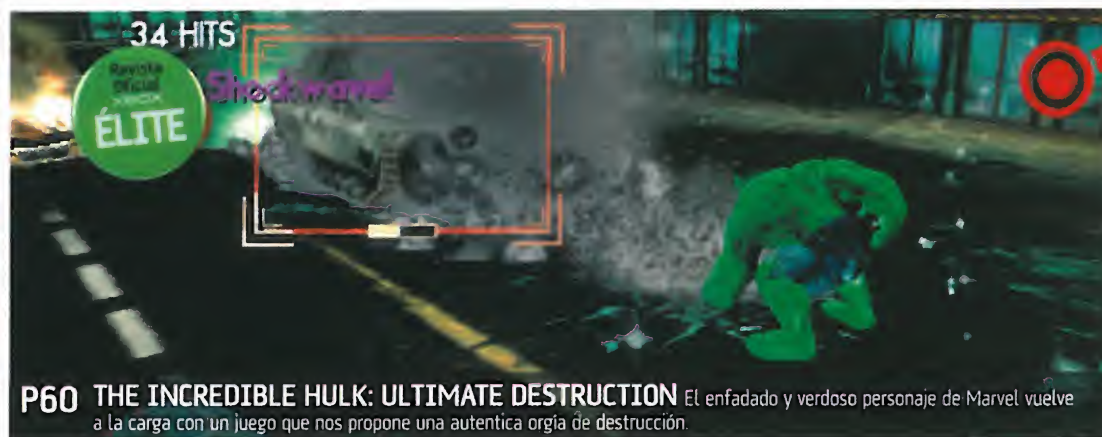


P58 KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT MANIAX



P56 BIG MUTHA TRUCKERS 2

Yo para ser feliz quiero un camión...



P60 THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

El enfadado y verdoso personaje de Marvel vuelve a la carga con un juego que nos propone una auténtica orgía de destrucción.



↑ Reliquia es uno de los nuevos mapas ambientado en grandes áreas exteriores.

Pack Mapas Multijugador Halo 2

¡Anda! Un juego que puede descargarse legalmente desde Internet

✕ Desarrollador: Bungie	✕ Dis: Microsoft
✕ Jugadores: 2-16	✕ Live: 2-16 jugadores
✕ Salida: Ya disponible	✕ www.bungie.net

Sorpresa, sorpresa. No es la primera vez que un juego de Xbox recibe lo que tradicionalmente se ha considerado como una expansión en el mundo del PC—ahí tenemos los casos de *Ghost Recon* o *Rainbow Six*—, pero sí estamos ante la primera ocasión que recibe un híbrido de estas características. Decimos híbrido, porque siendo honestos, al Pack de Expansión Multijugador de *Halo 2* le falta contenidos para considerarlo, pre-

cisamente, una expansión en toda regla. Nueve mapas multijugador de los cuales casi la mitad hace ya un tiempo que están disponibles para su descarga en Xbox Live de forma gratuita. Un gratis total que se habrá hecho extensible a los nueve para finales del mes de agosto, cuando esta revista llegue a los puntos de venta. ¿Y qué más contiene esta expansión como para que el jugador haya decidido rascarse el bolsillo? Pues no demasiado, la verdad. Lo más destacable es una nueva y breve secuencia cinemática que muestra una escaramuza entre los soldados humanos contra las fuerzas de El Pacto en la ciudad de Nueva Bombasa. Una escena interesante que hay que encajar tras el choque de la nave en la que viaja el Jefe Maestro al

comienzo del segundo nivel de *Halo 2*. Otro video documental que desmenuza cada uno de los nuevos mapas mientras sus creadores explican particularidades de cada uno de ellos. Y un viejo *hit* de la E3: el primer video de *Halo* que vio la luz allá por 2000, antes de que Microsoft comprara Bungie y cuando *Halo* ya había dejado de ser un juego de estrategia pero todavía estaba siendo desarrollado para PC en lugar de Xbox.

¿Justifican estos contenidos la adquisición del pack? Si no se dispone de Live o un montón de amigos aprovisionados de Xbox con los que organizar una LAN, no. Si aún no te has despegado del modo *on line* de *Halo 2*, lo tendrás disponible en su totalidad desde finales del mes de agosto. Los últimos cinco niveles que todavía eran de pago, ahora de forma gratuita. Directos al disco duro junto a los que cuatro que ya habían sido liberados por Microsoft. Si no tuviste paciencia para esperar y adquiriste el pack nada más salir a la venta, entonces ya debes saber que el nivel de los nuevos mapas es excelente y otorgan una nueva frescura y vitalidad a la experiencia multijugador de *Halo 2*.

Teniendo claras sus limitaciones, hay unas cuantas cosas que se >>



↑ Por ahora, los nuevos mapas sólo están



↑ Espectacular y completa vista de Santuario.



RELIQUIIA: Batallas épicas a la sombra de los Forerunners.

PUNTOS CIEGOS. Las formaciones naturales de terrenos, restos de vehículos y escombros proporcionan numerosos abrigos fuera del alcance de los defensores de la base. Es el camino natural para tratar de alcanzar la base Forerunner a toda velocidad o pasito a pasito, oculto a los molestos francotiradores, que acostumbran a darse un auténtico festín en este mapa.

ALBATROSS. La base del bando que ataca en los modos de juego en equipo y por objetivos. Entre los restos de la nave estrellada abundan las armas y diversos tipos de munición.

EDIFICIO FORERUNNER. El elemento central en torno al que se ha diseñado el escenario. Y donde se producen los enfrentamientos más duros, cara a cara. Hay numerosos escondites, recovecos y elementos como para que haya que sudar cada metro.

RINCÓN DEL FRANCOOTIRADOR. Una plataforma flotante que permite dominar buena parte del escenario. Hasta que alguien lo descubre y echa mano del tan socorrido lanzacohetes.



↑ Loco Rey de la Colina.



↑ Santuario es recomendable para 16 jugadores.



↑ Maratón se reencarna bajo las formas de Suma Caridad.

CONTENIDOS EXTRA Además de los mapas.



↑ Además de los videos mencionados, el jugador encontrará una divertida demostración de las bondades del sonido 5.1 protagonizada por un Grunt y un Cazador. Y también el primer video presentado de Halo 2. Lo que, junto al de Halo de la E3 2000, permite recorrer en unos minutos la trayectoria que ha seguido la serie Halo desde sus comienzos hasta la actualidad.

» pueden destacar de este pack multijugador y la forma en que Microsoft ha decidido sacarlo a la venta. Los contenidos extra puedan resultar un poco raquíticos -véase recuadro para el resto-, pero también hay pequeñas modificaciones de juego con vistas a mejorar la experiencia on line. El pack incluye la actualización lanzada recientemente por Bungie que solucionaba algunas aristas de Halo 2 e intentaba poner coto a los tramposos que pululan por las partidas de Xbox Live. Muchos jugadores agradecerán pequeñas modificaciones en el juego como la posibilidad de expulsar al jugador que decide traicionar a sus compañeros, la desaparición de bugs explotados por los jugadores más perspicaces -como el poder pasar la bandera a través de un muro-, reducir la utilidad de poner el módem en stand by durante la partida o el aumentar la potencia de los ataques melee y las granadas, por ejemplo. También se han aumentado las listas de juego, hasta un total de doce. O sea, un Halo 2 más amigable para el jugador honesto que no recurre a las trampas para aventajar a sus competidores.

Pero lo que importa son los nueve mapas creados por Bungie, donde hay mucho que hacer. En líneas generales, son de mayor tamaño, más variados y más complejos que la mayoría de los que se vieron en Halo 2. No hay una ambiciosa campaña off line en la que trabajar y se nota la diferencia.

Hay mapas que incluyen notables giros como el tren bala que cruza a toda pastilla Terminal llevándose por delante a cualquier jugador que encuentre en su camino, o un Reliquia que modifica el diseño de sus estructuras según el tipo de partida que se lleve a cabo en el mapa. Hay otros tan faraónicos como el de Contención, entornos de juego recuperados del primer Halo e incluso de títulos anteriores de Bungie como Marathon. Muchos de estos detalles viene explicados en uno de los mejores manuales que hasta la fecha han acompañado a un videojuego, un cuader- »





↑ La vegetación del pantano de Secuela propicia los enfrentamientos cara a cara.

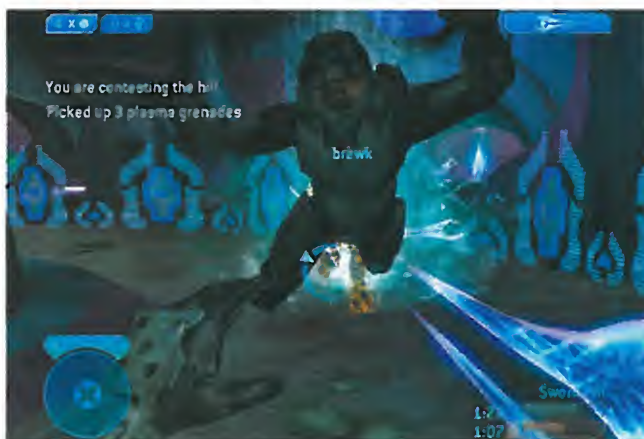


Los mapas son de mayor tamaño y más que la mayoría de los que se vieron en Halo 2

Información Adicional

ESTILO PC

Si señor, el pack multi-jugador de Halo 2 requiere de una copia de Halo 2 para poder jugarlo. El DVD sirve para instalar los nuevos mapas en el disco duro de Xbox. Para jugar, hay que hacerlo con la correspondiente copia de Halo 2 en la videoconsola. No sucedía lo mismo con otros títulos de similares características como las expansiones de *Rainbow Six 3* o *Ghost Recon*, que no requerían de ningún juego anterior para su funcionamiento. ¿Seguirán este tipo de productos por el mismo camino que los de PC?



↑ Simpática captura de una partida de Rey de la Colina.



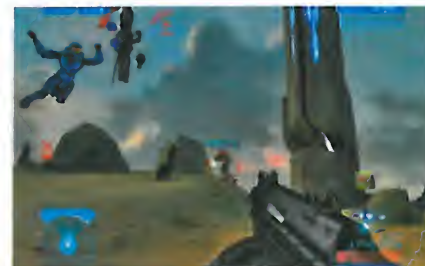
↑ Contención es el mapa de mayor tamaño en Halo 2.

» no que incluye mapas completos de cada nivel en el que se detalle la ubicación de las armas y otros elementos del escenario, así como información detallada sobre las características de cada nivel y las intenciones de sus creadores.

Secuela, por ejemplo, es una revisión del recordado mapa 343 Guilty Spark de *Halo*. Ambientado en un atmosférico pantano de Delta Halo y con su escasa visibilidad -debido a la niebla y la abundante vegetación-, es un mapa simétrico muy apropiado para Capturar la Bandera y Asesino. Terminal -véase recuadro- es un escenario de Nueva Bombasa y uno de los más destacables en una colección de mapas de gran nivel, recomendable para los juegos en equipo como Asalto y CLB. Santuario reutiliza ideas para el escenario Templo Delta que no entraron en *Halo 2* por falta de tiempo, está indicado para grupos pequeños de jugadores y requiere de una excelente coordinación entre los jugadores para defender la base de forma eficaz. Campo lleva al jugador de regreso a la mejor parte de la campaña *off line* de *Halo 2*, el asalto del Pacto a la Tierra. Un escenario pequeño en las calles de Vieja Bombasa, laberíntica y con tanta acción en las calles de la ciudad como en los

tejados de los edificios. Brujería es otra revisión de un mapa del primer *Halo*. Hechicero se reencarna con el añadido de *ascensores de vapor* y modificaciones sutiles en su trazado, indicado para grupos pequeños.

No sucede lo mismo con Contención, el mapa más grande de *Halo 2*, con capacidad para albergar todos los vehículos del juego y que todos los jugadores estén a bordo de uno al mismo tiempo. Es enorme, nevado y una auténtica tortura cuando no se puede echar mano de un vehículo rápidamente. Géminis cuenta con uno de los diseños visuales más bonitos del pack y lleva al jugador de regreso al Suma Caridad, santuario del Pacto. Los jugadores más veteranos podrán reconocer en él a Dualidad, un mapa de *Marathon*, aquel shooter en primera persona para Mac con el que Bungie comenzó a destacar en los años 90. Reliquia -véase recuadro- es otro de los puntos álgidos del juego y tiene la particularidad de cambiar algunos elementos de sus estructuras según el tipo de juego. De esta forma, en una partida de Capturar la bandera no es tan sencillo penetrar en el interior de la fortaleza Forerunner central como en otra de Asesino, por ejemplo. Por último, Extensión es una de esas »



↑ Las granadas han recuperado potencia.



↑ Reliquia es ya uno de los mapas favoritos.

LA TERMINAL Sin Tom Hanks, afortunadamente.

ZONA EXTERIOR. La única área abierta de este mapa. A pesar de ocupar la esquina, es de un tamaño suficiente como para que tanque Wraith maniobre con soltura. Así que atentos....

TRAMPAS. El fenomenal gimmick de este mapa está en el tren súper rápido que cruza las vías cada pocos segundos. Una de las armas más codiciadas, la espada láser, se encuentra en las vías del tren. Si escuchas su sonido estando en ellas, despídete de tu personaje.

AL ESCONDITE. Este escenario de Nueva Bombasa está plagado de corredores y caminos de extremo a extremo del mapa. Un largo camino con muchas posibilidades para esconderse y evitar ser detectado.

SIN PARADAS. El tren bala que cruza a toda pastilla las vías del escenario hace su aparición cada treinta segundos, aproximadamente. No es el único vehículo en Terminal. Wraiths, Ghosts y Warthogs están ahí, pero la dificultad y el tamaño de los caminos no los convierte siempre en una buena opción. Es relativamente sencillo verse obligado a maniobrar más de la cuenta ofreciendo así un buen objetivo al enemigo.



↑ Las cintas de transporte de Extensión dan para muchas situaciones interesantes.

» ideas sencillas y brillantes. Un área de carga de una nave atravesada por dos cintas de transporte sobre la que pasan continuas cajas que ofrecen una excelente cobertura.

En el pack multijugador de Halo 2 no hay ni un solo mapa flojo. Variados, interesantes, con múltiples niveles de acción y una sorprendente capacidad para adaptarse a la mayoría de los modos de juego de Halo 2 y

funcionar con casi todos, lo que demuestra el buen hacer de sus diseñadores. Una fantástica adición al universo Halo que quizás no tenga la envergadura suficiente como para considerarlo un pack de expansión en toda regla, al menos si se compara con lo que son este tipo de productos para los títulos de PC. Pero, a fin de cuentas, ya está disponible -o a punto- de forma gratuita y es material de primer nivel.



↑ El mejor shooter en Xbox Live.

Resumen

HALO 2 PACK MAPAS MULTIJUGADOR. TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✓ Una brillante colección de mapas que mantienen a Halo 2 como el mejor shooter on line de Xbox.
- ✓ Mapas equilibrados, inteligentemente diseñados, con multitud de recorridos y nuevas ambientaciones.
- ✗ Los contenidos extra son escasos. Interesantes, eso sí, pero saben a poco cuando acabamos con todos.
- ✗ Esta era una gran oportunidad para dar una conclusión adecuada a la campaña off line de Halo 2. Una pena.
- ✓ Un regalo inexcusable para todos los usuarios de Xbox Live. Como descarga gratuita, no tiene precio.

Veredicto

La excelente experiencia on line de Halo 2, corregida y aumentada. Obligado para los usuarios de Live y para todos los amantes de los shooters.

8,6//10

Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder

Están locos estos camioneros

Des: Eutechnyx	Editor: Empire
Dis: Virgin Play	
Jugadores: 1	Idioma: No
Salida: Ya disponible	Pegi: +16
www.bigmuthatruckers2.com	

Siguendo el mismo patrón marcado por la primera entrega, *Big Mutha Truckers 2* es un juego donde nos meteremos en la piel de un camionero que debe rescatar a su madre de la cárcel. Para ello necesitará conseguir dinero, trabajando, trapicheando y comerciando, con el que sobornar a los diferentes miembros que conforman el jurado que juzgará a su mamá.

El planteamiento de *BMT2* no es tan flojo como parece al principio. La idea es bastante buena y consigue aportarnos la suficiente diversión durante un par de horas, pero a partir de ahí la monotonía comienza a hacer acto de presencia y perderemos nuestro interés rápidamente al comprobar que hacemos siempre lo mismo: viajar del punto A al punto B para ir ganando dinero poco a poco.

Se ha intentado darle al juego un cierto grado de autonomía. Podemos, en teoría, viajar a cualquier punto del mapeado y dirigimos a cualquier ciudad que deseemos. Pero lo malo de *BMT2* es que después de cargar nuestro camión en una ciudad, debemos marcar el punto de destino antes de salir. Este destino será invariable y una vez en ruta no podemos entrar en ninguna otra ciudad que no sea la marcada. O sea, que tenemos un mapa bastante grande, un buen puñado de carreteras por

donde conducir y otro puñado de ciudades destino, pero no tenemos la libertad suficiente para aprovecharlo al máximo. En cada ciudad los precios de las mercancías varían y además éstas pueden comportar un mayor o menor riesgo al trayecto puesto que las hay ilegales o perecederas. Sin duda, el contrabando es la forma más fácil de ganar más dinero en cada trayecto, pero comporta un riesgo importante de ser arrestados y perder así la carga y el dinero.

A partir de aquí, el juego se convierte en una mezcla de juego de carreras y mini-juegos. Antes de salir de ruta se nos obliga a apostar un dinero que marcará el tiempo límite que tenemos para llegar al destino, como si de un arcade de carreras se tratara. Después, con el camión, podremos chocar contra los coches para ganar más dinero, burlar a la policía si corremos demasiado, recoger vagabundos, esquivar a los OVNI, aplastar a motoristas, etc. Cada acción comporta dinero extra, pero sólo lo cobraremos si llegamos al destino antes de que se acabe el tiempo. Tras llegar a la ciudad, venderemos la carga y vuelta a comenzar: comprar más mercancías y apuntar a otro destino. Así hasta recoger el dinero suficiente como para pagar al siguiente miembro del jurado.

El apartado técnico no está mal del todo, aunque se queda algo corto si lo comparamos con los títulos de actualidad. El apartado gráfico es correcto, sin nada destacable hacia ninguno de los lados de la balanza. Hay más de 20 personajes con los que dialogar y comerciar, bien animados pero que responden a todos los estereotipos imaginables. El control del camión es lo más destacable, aunque al principio es un poco difícil cogerle el truco.



↑ ¡No intentéis esto en casa, chicos!

Información Adicional

DINERO FÁCIL

Cuando entres en una ciudad, habla siempre con el camarero por-



que seguramente te ofrecerá cumplir alguna jugosa misión alternativa a cambio de dinero. Generalmente son pruebas ridículamente fáciles, basadas en carreras por checkpoints, así que acéptalas todas.



↑ Completa los mini-juegos por dinero



↑ Hay extrañas coincidencias en este país.



↑ En primera persona. Conduces un camión.



↑ En una situación camión-contra-coche, el camión siempre ganará. Ahora ve a por los moteros sólo por diversión.

Resumen

BIG MUTHA TRUCKERS 2 TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✓ Arcade de carreras al que se le ha sumado algo de comercio y mini-juegos. Todo demasiado ligero.
- ✗ El fastidio de la monotonía es acusado a partir de la segunda hora y no consigue remontar el vuelo.
- ✗ A veces tendremos que conducir otros vehículos. Retos extremadamente sencillos que no aportan nada.
- ✓ Técnicamente correcta, sin nada destacable. Cada zona del mapa tiene su propio tema, aunque no aportan variedad a los recorridos.
- ✗ El sistema de comercio es demasiado simple y sólo podemos elegir un único destino donde vender la mercancía.

Veredicto

Pocas novedades respecto al primer título. Un juego correcto que podría ser algo más si no fuera por culpa de la monotonía.

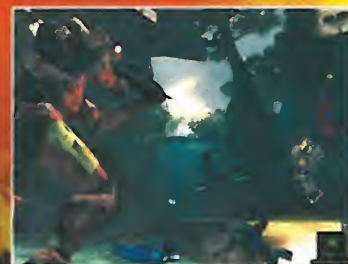
5,9/10

HALO 2

MULTIPLAYER MAP PACK

El juego multijugador de más éxito,
ahora mejorado.

9 nuevos mapas
y nuevas secuencias.
Ya disponible.



BUNGIE

16+

www.pegi.info



halo2.com

©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Bungie Logo, Xbox, the Xbox Logo, Xbox Live, and the Xbox Live Logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.



↑ ¡Chicas contra chicas! ¿Por qué nos gustará tanto?

King of Fighters: Maximum Impact Maniax

¿King of Fighters en 3D? ¡Es el FUTURO!

Des: SNK Playmore	Editor: Ignition
Distribuidor: Virgin Play	Live: 2 jugadores
Jugadores: 1-2	Salida: Ya disponible
www.ignitionent.com	Pegi: +12

Han tardado lo suyo, pero por fin podemos dar gracias a SNK por conducir su venerable saga bidimensional de *King of Fighters* hacia los derroteros que marca el siglo XXI. En un mundo en el que los móviles pronto serán del tamaño de un grano de arroz y en el que hay gente que planea sus vacaciones en un parque temático lunar, *King of Fighters* ha decidido por fin integrarse en el mercado de las tres dimensiones.

La decisión no será del agrado de todos. Los incondicionales de *KOF* seguro que se estiran de los pelos ante semejante acto sacrilego. Sin embargo, para toda esa gente que babea ante los logros de títulos como *Soul Calibur II* o *Dead or Alive Ultimate*, el cambio debía producirse tarde o temprano.

¿Se rediseñarán las desafiantes protuberancias de Mai Shiranui para sacar partido de la potencia sin par de Xbox? Crucemos los dedos y toquemos madera para que así sea.

Evidentemente, se han planteado unos cuantos problemas. En primer lugar, *Maximum Impact* presenta unos perfiles poco pulidos, sobre todo si los comparamos con los de *DOA Ultimate*, aunque tan nimio fallo no nos va a desalentar. Como todo buen juego de lucha, lo que importa son las propias pe-

leas y *KOF: MIM* aporta un sistema de combate decente. La mezcla de rapidísimos combos encadenados y técnicas de lucha tradicionales de los títulos en 2D (atención *fans* de *Street Fighter* porque las bolas de fuego de un cuarto de circunferencia vuelven a la carga) redundan en sistema familiar y diferente al mismo tiempo. De hecho, es muy, muy rápido (mucho más que el de *DOA Ultimate*) y de fácil manejo, de tal manera que resulta ideal para los recién llegados al género que se limitan a martillar botones todo el rato.

Además, es compatible con el entorno Live, factor que aumenta de forma considerable su durabilidad tal y como ha quedado demostrado con *DOA Ultimate*. Pero aparte de la opción multijugador, el modo arcade para un jugador, un modo de misiones algo breve y diversos entretenimientos a varias bandas, la oferta jugona de *Maximum Impact* se antoja excesivamente corta, y ése es su principal fallo. Al no contar con una generosa lista de secretos por descubrir o de interminables modos de aventura al más puro estilo *Soul Calibur II* en los que explayarse a gusto, el juego apenas si se diferencia del resto de títulos de lucha.

Los combates son frenéticos y entretenidos, derrochan energía y permiten practicar movimientos especiales espectaculares, pero el conjunto se antoja escaso, sobre todo si tenemos en cuenta que prácticamente por el mismo dinero puedes hacerte con títulos como *DOA Ultimate* o *Soul Calibur II*. En resumidas cuentas, entretenido, pero no esencial.

Información Adicional



¡UNA VEZ MÁS!
Gracias al modo de repetición de *KOF: MIM* puedes disfrutar de tus mejores momentos una y otra vez. Evidentemente, funciones como la pausa perfecta y el manejo de la cámara para mirar bajo la falda de las chicas vienen de serie.



↑ Los puñetazos incluso provocan incendios.



↑ Alucinarás con la velocidad de este juego.



↑ «¡Chúpate este movimiento especial, patán!»



↑ ¿Qué pasará a continuación...?

Resumen

KOF: MAXIMUM IMPACT MANIAX. TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✓ Buen elenco de luchadores. Los *fans* de *KOF* apreciarán lo bien que ha sentado el cambio de imagen a la mayoría.
- ✓ Sistema de combate rápido, fascinante y de fácil acceso con un toque diferente que sorprenderá incluso a los incondicionales del género.
- ✓ El modo de lucha *on line* nunca está de más. Merced al prestigio de *KOF*, seguro que logra convertirse en uno de los más populares.
- ✗ El apartado gráfico no es tan bueno como el de sus rivales directos, uno de los puntos flacos de este título.
- ✗ Opciones limitadas para un jugador. La escasez de opciones dejan al modo *on line* como única vía de escape tras las primeras partidas.

Veredicto

Un juego de lucha rápido, divertido y accesible con mucha energía para superar los momentos de tensión y frustración.

6,9/10

DIVERMOVIL

Te lo pide
tu móvil!

7282

disfruta del mejor contenido para
tu móvil.

Quieres CHATEAR
conmigo....

Envía:

ALICIA al 7744



BUCADORES POLIFONICOS. ENVIA: DIVERPOLI al 7282

TODOS LOS PRODUCTOS NECESITAN WAP. ENVIA: DIVERWAP al 7282

POLIFONICOS

Envia ARP 85439 al 7282

ARP código 7282

FONDOS Y AMINADOS

Envia ARF 36170 al 7282 o llama al 806.526.320

ARF código 7282

tops DIVERMOVIL

CANCIONES REAL

tops ESPAÑOLAS

85454 This fire
85453 Luna
85450 Perdición
85448 Lo que pasó pasó
85447 Contigo
85445 Dame otro tequila
85444 Oleada
85440 Psychedelic Sally
85439 Axel F (Crazy frog)
85437 La musicalite

SUPER TOPS

85496 Gloria bendita
85495 Te haría una casita
85494 We belong together
85492 Hollaback girl
85493 S. you have been g..
85491 Beautiful soul
85490 Ass like that
85489 Lonely
85488 Yo ando suelto
85487 Obsesion

SONIDO REAL

77763 Que pasa nen?
77258 Coge el p. telefono cabron!
77786 Que pasa neeeeeeeeeee
77339 Tienes un mensaje nuevo
77148 Te llama la guardia civil
77251 Mensajeeeeeeeeee
77435 Osea te cojo el telefono
77281 Cogelo que es tu camello
77007 Orgasmo
77247 Un poquito de por favor
77419 Por dios trata de cogerlo
77386 Que poderio tengo en el c..
77178 Cuñaaaaa
77762 Como el luisma no se enter
77123 Que alguien me coja!
77116 R2D2
77018 Telefono antiguo
77334 Grito de Tarzan
77117 Musica del No-do
77223 Formula 1
77045 Harley Davidson
77048 Sirena de policia

LOS ULTIMOS

85521 Sonrisas de papel
85519 La ciudad perdida
85518 Lloro por ti
85514 Te regalo
85506 Mi flamenquito
85505 El bola
85504 Soldadito marinero
85503 So payaso
85500 Chacarron
85498 Agitalo
85496 Gloria bendita
85495 Te haría una casita
85488 Yo ando suelto
85487 Obsesion
85485 Lo mejor del amor
85484 La razón que te demora
85483 Un osito de P.de Taiwan
85482 Soy cordobes
85481 La mano de dios
85480 El aprendiz
85479 Contra viento y marea
85478 Mujer amante
85477 Una noche fria
85476 Un largo cam al cielo

3581 La camisa negra
3430 Devuélveme La Vida
2155 Mariacalpirinha
3408 Gasolina
3526 Chupa Chupa
2956 Hasta cuando
2929 Eres un enfermo
3432 Pobre diablo
2793 Perdoname
2625 Feel
2640 Baila morena
2659 La gata (palante)
2176 Enjoy the silence 04
2180 Moonlight shadow
2620 Hey boy hey girl
2834 The number of the beast
2911 Naci Orishas
3562 Don't phunk with my heart
2197 Personal Jesus
2721 Run to the hills
2639 Dale don dale
3425 Lady Blue
2876 Presiento que me engañas
2791 Lethal industry

DISCO DANCE

85520 All the way
85486 To the club
85467 Rocker
85443 The sun and the rainfall
85442 To have and to hold
85439 Axel F (Crazy frog)
85353 From Paris to Berlin
85339 Resurrection
85324 Hit my heart
85323 Star to fall
85288 Four to the floor
85285 Adagio for strings
85626 Saxo
85245 Anglia
85212 The world is mine
85209 Shine a little love
85201 Right here, right now
85195 Pray
85194 Southern sun
85193 Resurrection
85192 Back to basics
85191 Love comes again
85190 Let forever be
85189 The golden path

TOPS CINE TV

85511 Cronicas marcianas
85510 Aqui hay tomate
85508 Pasión de gavilanes
85461 Everything burns (4 Fan)
85441 Verano azul
85440 Psychedelic Sally (COKE)
85365 Tema da Vitoria
85326 Woo-hoo
85318 50x15
85310 Salon del trono -Final-
85298 Los simuladores
85219 Volkswagen Golf
85198 Ocean's eleven
85197 Los puentes de Madison
85187 Get yourself high
85185 Spongebob Squarepants

85290 La camisa negra
85302 La tortura
85378 ¡Qué pasa neng!
85351 Zapattillas
85303 Caminando por la vida
85342 Devuélveme la vida
82935 Noches de bohemia
82652 Fiesta Pagana
85265 Esto es pa ti
85662 A toda mecha
84997 Valio la pena
85069 Antes muerta que se..
85161 Perdoname
85317 Nada fue un error
82247 Cannabis
85670 Eres un enfermo
84428 Asturias
85158 Volverte a ver
82364 Chiquilla
85338 Chupa chupa
82886 Ni más, ni menos
85252 Nunca volvera
85234 No me toques las
palmas que me conozco
82380 Dame Veneno
84642 Angel malherido
85291 Las palabritas
84993 Precisamente ahora
83849 Molinos de viento
85430 A tontas y a lokas
84920 Pastillas de freno
85260 Brujeria
85416 Pokito a poko
82284 Color Esperanza
84216 La costa del silencio

REGGAETON

85513 Hermanita
85509 Loba
85501 Voy paya
85499 Sientelo
85497 Metelete sazón
85466 Asesina
85465 Te quiero
85453 Luna
85448 Lo que pasó pasó
85426 Bandida
85343 Noche de travesura
85632 Yo no soy tu marido
85629 Gasolina
85628 Culo
85627 El Latigo
85257 Me voy pal party
85253 Felina
85249 Hasta cuando
85247 La gata suelta
85244 Papito ven a mi
85242 Provocandome
85237 Muevete y perrea
85235 Sigue bailando
85226 Gata gangster.
85211 El baile del pescao
85210 Mueve mami
85180 Cuando volveras
85179 Tu eres ajena
85166 Amor de colegio
85154 Quiero saber
85153 Dale don más duro



ELLAS BAILAN EN TU MÓVIL

JUEGOS JAVA

ARJ 1653 al 7282 o llama al 806.526.320

ARJ código 7282



TU NOMBRE
CANTADO
EN TU MOVIL

Envía:

ARP espacio

LETRAseguido
de tu nombre

al 7282

ARP letrapaco al 7282

PAC00000 te llamamannnnnn

PAC000000 suena el telefonooooo

TOPS CENSURADOS



VSEXYY al 5868
Codigo del 01 al 40

FOTOS SUPER X

FSEXY al 5868

Codigo del 01 al 40

ANIMACIONES XX

ASEXY al 5868

Codigo del 01 al 15

Comprueba que tu móvil es compatible con nuestros productos. Activa tu wap, ENVIA : DIVERWAP al 7282 indicando tu operador. Miles de tomos, polifónicos y sonidos reales, sino encuentras lo que buscas Activa los buscadores. ENVIA: DIVERPOLI al 7282 indicando cantante o canción para tonos. ENVIA: DIVERWAP al 7282 indicando cantante o canción para polifónicos o sonidos reales. Coste del servicio red fija 1.09€, red móvil 1.51€ iva incluido. SMS Movistar 0.30€ Amena y Vodafone 1.20€ iva no incluido. Mayores de 18 años Pide permiso a tus padres. Producto ofrecido por Publicitecom i Publicitat, sl. C/ Brutau, 55 08203 Sabadell Barcelona. Más información en www.divermovil.net o en info@divermovil.net Información negocios en info_negocios@divermovil.net El Buscon, Intruders, Tragacacos, Toradora, Madmass, Golf Copyrights© Mobile Solutions Consulting Group, S.L. Todos los derechos reservados. EL JUEGO LIGA OFICIAL ACB 2004-2005 ES PRODUCTO LICENCIADO OFICIAL COPYRIGHT © A.C.B. - 2004 Hdros. J. Escobar/Ediciones B/BRB Licenciado por BRB Internacional.

ENTRA EN LA WEB: WWW.DIVERMOVIL.NET

Entra en el mejor contenido para Adultos. www.miracomoselomontan.com



↑ Toneladas de objetos en el inventario pueden utilizarse como armas improvisadas para utilizar el talento destructivo de Hulk.

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

El hombre más enfadado del mundo se desquita de sus problemas con todo el planeta en esta destructiva secuela

Des: Radical Games	Dis: Vivendi Universal
Jugadores: 1	Live: No
Salida: Ya disponible	Pegi: +12
www.hulkgames.com	

Leamos de nuevo el título. La parte final. Pone *Ultimate Destruction* (destrucción final). Si es cierto lo que pone en la caja, entonces podría tener razón en que este juego nos permitirá destrozarnos todo lo que hay en pantalla con un mero golpe de nuestra gigante muñeca verde. Efectivamente, podemos. Y también es una sensación extrañamente asombrosa. Esta secuela de *The Hulk*, el título de acción original, es todo diversión. Toneladas de ella. La verdad es que es de los juegos más divertidos que hayamos jugado nunca. Tras una sesión exhaustiva de machaque del juego, soltamos a regañadientes el pad, y si no hubiera sido por las necesidades humanas básicas de agua, comida y sueño, seguiríamos sentados delante de la TV, perdidos en una orgía de metal retorcido y una locura de conspiraciones y palizas.

La piedra angular del juego son los Puntos de destrucción y, por si aún no te has dado cuenta, va sobre destruir cosas: esto es, cada objeto tangible en el mundo del juego. Por supuesto que hay una línea argumental bastante decente a lo largo del juego y el guión es del estilo que agrada a los amantes de los cómics: el científico Emil Blonsky, director del proyecto militar ultrasecreto "La División", y toda su malvada cohorte gubernamental que le rodea están realizando experimentos para probar los efectos de las mutaciones en los seres humanos. Esforzándose por encontrar una cura para sí mismo y para el Dr. Banner, se engancha a la ayuda de compañeros mutantes y criaturas de otros mundos en una siniestra apuesta por la dominación del nuestro y desciende a la locura como la Abominación. Sin embargo, en realidad cada misión de la historia es una mera excusa para el aplastamiento y la destrucción implacables de todo lo que hay a la vista. Y no hace falta que subrayemos demasiado que eso es Una Cosa Buena.

El fantástico diseño de los niveles complementa la acción. Un entorno enorme por el que podemos vagar libremente con ubicaciones en la ciu- >>



↑ Hulk deja marcas de derrapes allá donde va.



↑ Los robots grandes y pesados hacen que Hulk se ENFADE.

Información Adicional

PIEZAS DE COLECCIONISTA

Obviamente, cada juego relacionado con un cómic tiene los obligatorios extras coleccionables, y en *Ultimate Destruction* hay 60 repartidos por todo el mundo del juego. Al encontrarlos se desbloquean películas, diseños y un par de personajes sorpresa.



↑ Nosotros también acabaríamos dementes si el ejército estuviese disparándonos cohetes.



↑ ¿Veis lo que pasa cuando se enfada?

» dad y en el desierto proporciona un impresionante terreno de juego en el que saltar y botar. En esta secuela, Hulk puede correr hacia arriba y hacia abajo por los edificios, además de a través de ellos, simplemente manteniendo pulsada la tecla de sprint (gatillo R). Esto allana el camino para expandir la zona de juego tanto vertical como horizontalmente, en un grado de libertad que iguala al de otra conversión de un cómic de Marvel, *Spider-Man 2*. La habilidad de salto supercargado de Hulk hace que saltar por el entorno sea rápido y sencillo, y una vez que controlamos los supersaltos, podremos recorrer enormes distancias en cortos periodos de tiempo, lo que suele ser vital en misiones basadas en el tiempo.

Tras terminar cada misión podemos volver al entorno actual y seguir destruyendo si es eso lo que nos apetece hasta que estemos satisfechos. El incentivo es conseguir Puntos de destrucción extra y hay montones de misiones de Desafío disponibles. No nos referimos a las aburridas carreras contrarreloj estilo *GTA*: esos divertidos minijuegos son un

refrescante respiro para el maniaco verde, con toda la acción de las misiones principales incluidas.

Esto también ha permitido a Radical tirar la casa por la ventana al diseñar los enemigos a los que se enfrenta Hulk. Los canijos tanques del primer juego son poco convincentes comparados con los helicópteros, soldados acorazados y los terribles caza-Hulk robotizados con los que el divertido gigante verde tiene que vérselas esta vez. Una curva de aprendizaje progresiva asegura que conseguiremos suficientes puntos y aprenderemos suficientes movimientos para derrotar a los enemigos progresivamente más difíciles: aunque siguen siendo difíciles, el bien equilibrado »

PUÑO DE ACERO

Hulk manda al desguace todo lo que encuentra. Receta segura para el desastre.

El modo de transformación en armas es una adición fantástica y proporciona formas de enfrentarnos a situaciones diferentes...



↑ Si cogemos un autobús y lo agarramos aparecerá la opción de transformación...



↑ Lo convertimos en un ariete improvisado con el que aplastar a los canijos enemigos...



↑ O lo utilizamos como escudo para que Hulk pueda tranquilizarse unos momentos.

JUGAR PARA REÍRSE La ciudad es un terreno de juego gigante de aventuras para Hulk...

Las submisiones y los minijuegos en *Ultimate Destruction* no son exactamente lo que podemos esperar de un juego de acción como este, pero los desarrolladores han flexionado su gran y verde músculo cerebral y han ideado algunas formas extrañas, aunque muy divertidas, de conseguir Puntos de destrucción adicionales para mejorar nuestro monstruo.



↑ Hulk se pone unos harapos impecables. Carguemos nuestro golpe y golpeemos nuestras pelotas.



↑ Con un parecido canchoso a King Kong, Hulk debe planear con seguridad hasta una zona de aterrizaje.



↑ Hacemos de chicos buenos y arrancamos a indefensos civiles de un edificio en llamas. ¡Cuidado no los aplastéis!



↑ La violencia en el fútbol adquiere un nuevo significado gracias a un día de diversión pateando coches en la calle.



↑ Las carreras contrameloj estándar hacen que Hulk corra alrededor, entre y por encima de los edificios de toda la ciudad.



↑ Si es destrucción pura lo que anhelamos, entonces los ataques de destrucción contrameloj son difíciles de superar.

Información Adicional

ALERTA ROJA

A medida que avancemos destruyendo el centro de la ciudad, las autoridades irán subiendo gradualmente el nivel de amenaza que suponemos.



Cuanto más alto sea el nivel, más difíciles serán los enemigos a los que nos enfrentaremos y mayor será la cantidad de Puntos de destrucción que conseguiremos por eliminarlos.

Hulk puede desencadenar una oleada de destrucción que derribará todo lo que haya en un edificio de la ciudad



↓ Hulk es muy fuerte para su tamaño.



↓ Derribaremos a los enemigos con cualquier cosa que haya a mano.

» nivel de dificultad hace que derrotarles sea posible además de divertido. Las batallas contra los jefes son del agradable tipo tradicional; apabullantes al principio, pero a base de repetirlas descubrimos la fisura en la armadura que nos permite darnos cuenta de como quitarlos de en medio. Es la satisfactoria diversión estilo retro.

Una de las mayores diferencias que observarán los aficionados del primer juego es la completa ausencia de las misiones basura de Bruce Banner que plagaban el original. Esto nos permite emplear más tiempo en hacer lo que Hulk hace mejor, que es quitarle el polvo a las cosas. ¡Fantástico! El aspecto visual también se ha mejorado notablemente con respecto al original: pensemos las diferencias entre el moderadamente pavoroso culturista

Lou Ferrigno de la serie de los 70 con la cara pintada de verde comparado con el terrible monstruo CGI de la película de hace un par de años y nos quedaremos a la mitad. Las escenas cinemáticas (atmosféricas, variables y con una apariencia increíble) salpican los altamente detallados y semi-cel-shaded gráficos del juego dándole su aspecto espectacular y capturando perfectamente la esencia del cómic clásico.

Los Puntos de destrucción, obviamente, se acumulan al destruir cada objeto que se ponga al alcance de Hulk, que recibe puntos de bonificación por realizar combinaciones de gol- »



Una prueba más de
que las ardillas no
deberían llevar armas.

© 2005 Microsoft Corporation. El logo de Xbox Live, el logo de Xbox, el logo de Xbox Live y el logo de Xbox Live en línea son marcas registradas de Microsoft Corporation. Conker's Bad Fur Day, Conker, Conker's Bad Fur Day y Conker's Bad Fur Day Limited son marcas registradas de Microsoft Corporation. Xbox Live en línea es una marca registrada de Microsoft Corporation.



Cárgate a los malvados osos de peluche en
tu propia casa. O bien online en Xbox Live.™



it's good to play together



↑ Destruir por la pura diversión de hacerlo es divertido.



↑ Nos gusta sentirnos atraídos por una chica atractiva, pero no que agiten espadas.

Información Adicional

LAS COSAS DE BLONSKY

A medida que avance la historia, los jugadores desbloquearán los archivos del ordenador personal de Emil Blonsky. Contada desde la perspectiva de un hombre que está perdiendo rápidamente la cabeza, esos archivos proporcionan información de todos los personajes, ubicaciones y proyectos gubernamentales del juego, y son una lectura interesante; una bonita variación de la superflua pelusa que incluyen muchos juegos actualmente.



¡HOWZAAT!

Una de las habilidades más satisfactorias de Hulk llega ya bien entrado el juego, cuando los jugadores pueden comprar el movimiento "Agarrar misiles". Es fantástico.

Hulk puede convertir coches enteros en puños de acero con los que aporrear a los enemigos cercanos

» pes múltiples y por completar con éxito cada misión de la historia. Los puntos se pueden utilizar para comprar más movimientos de combate al final de cada misión, muchos de los cuales (hasta 150) se van desbloqueando gradualmente a lo largo del juego. El sistema de combate es sencillo e intuitivo, y limitado principalmente a varios combos de dos botones: hasta los movimientos de aspecto más complejos son bastante fáciles de realizar después de un par de intentos. Y aunque hay una pila monumental de metal retorcido y explosiones en pantalla prácticamente todo el tiempo, toda esta locura conserva un cierto método y la acción nunca es demasiado dominante o confusa. Los ataques rápidos pueden recitarse casi sin esfuerzo, mientras que los movimientos más complejos pueden probarse en la zona de entrenamiento (donde tiene lugar el tutorial del juego, dentro de un simulador de Hulk nada menos).

Las armas son otra parte grande del juego y las que añaden una enorme cantidad de profundidad a la acción diaria y, por supuesto, a la destrucción constante. Al agarrar a un coche, autobús o camión que pase, Hulk puede aplastarlo y moldearlo a su gusto. Usando sus habilidades metalúrgicas amateur, Hulk puede convertir coches en puños de acero para pulverizar a enemigos y edificios. Los autobuses pueden utilizarse como escudos/aríetes/monopatines improvisados, mientras que los camiones de misiles se convierten en los lanzadores RPG personales de Hulk, con los que puede lanzar una mortífera andanada de cohetes a los enemigos generando una tormenta de fuego de caos destructivo. Es diversión brillante.

De forma acertada, la fuerza de ataque de Banner está gobernada por su estado mental, que va desde ligeramente demente a indignado y furioso. Los jugadores se ven animados activamente a destruir más objetos para mantener la locura del gran chaval, asegurándose de obtener el máximo partido de las habilidades de Hulk. Una vez que hemos acumulado suficientes puntos de destrucción para llenar el medidor de destrucción, Hulk llega al máximo de su enfado: a los enemigos que hay en la zona les gustaría estar fuera de la ciudad cuando el tipo verde enloquece. Estos ataques especiales tienen que cargarse manteniendo pulsados los botones X e Y, pero una vez que lo has hecho, Hulk desencadena una enorme oleada de destrucción que derribará todo lo que haya en un edificio de la ciudad. Impresionante.

La cámara tiene problemas ocasionalmente durante las luchas más ajetreadas: cuando Hulk



necesita cambiar rápidamente de dirección, particularmente durante las batallas con los jefes, suele rotar a una velocidad irrisantemente lenta. Salvo esto, considerando la cantidad de cosas que pasan en pantalla en cada momento, apenas hay ralentizaciones.

Es difícil describir la sensación que se tiene al jugar a *Ultimate Destruction*. En lugar de llevar a centros de internamiento a los chavales delincuentes que van por ahí sembrando la destrucción con un coche, el gobierno debería hacerles jugar a este juego durante un día o dos. Es tal la implacable violencia de este juego que cualquier ansia destructiva pronto se ve exhausta en los pobres pixelados habitantes del mundo de Hulk. Es cierto que puede ser preocupantemente sádico agarrar un autobús lleno de escolares y utilizarlo como escudo para aporrear a una flota de coches de policía, antes de lanzarlo contra un grupo de peatones, pero cuando es tan divertido, ¿a quién le importa? Un juego fenomenal, estupendo y grande en todos los aspectos que va a encontrar tanto a los seguidores como a los que no lo son del gigante verde.

Resumen

THE INCREDIBLE HULK: TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✓ El número de objetos destruibles hace que manejar a Hulk lo más parecido a causar disturbios, con más de 150 movimientos.
- ✓ Aunque enfrentarse a los jefes en batallas es un auténtico desafío, la recompensa es enorme cuando finalmente los vencemos.
- ✓ Desplazarse por el enorme entorno de libre movimiento es fácil gracias a los controles intuitivos.
- ✓ El modo Historia es absolutamente enorme y hay más que suficientes misiones laterales y de bonificación.
- ✗ La cámara algunas veces no puede seguirnos y algunas misiones de buscar y destruir pueden ser un poco repetitivas.

Veredicto

El título de superhéroes más rápido y frenético de los últimos tiempos y uno de los juegos más divertidos en Xbox.

8,5//10

POLIFÓNICAS y SONIDOS REALES

85290	La camisa negra	82935	Noches de bohemia
85302	La tortura	82652	Fiesta Pagana
85145	Pobre diablo	85103	Baila morena
85629	Gasolina	85855	Esto es pa ti
85378	¡Qué pasa neng!	80093	Ecuador
82984	Paquito El Choclo...	85662	A toda mecha
85351	Zapatillas	85632	Yo no soy tu marido
85303	Caminando por la vida	84997	Valio la pena
84202	Teléfono antiguo	85069	Antes muerta...
85342	Devuelveme la vida	85161	Perdoname

TV	
85440	Psy.Sally(Coca-cola)
85441	Verano azul
83883	Fraggle Rock
83834	La abeja maya
80108	Benny Hill
84560	Curro Jimenez
84940	Sexo en Nueva York
80025	Los Simpsons
85219	Volkswagen Golf
83737	Dragon Ball Z
85083	Aqui no hay quien....
80048	El coche fantástico

NACIONALES

85338	Chupa chupa	84937
85317	Nada fue un error	84064
85430	A tantas y a lokas	84724
82247	Cannabis	84067
85249	Hasta cuando	80143
85119	Buscate un hombre...	80017
85670	Eres un enfermo	84231
84760	Obsesion	80044
84428	Asturias	84207
85158	Volverte a ver	80096
84826	Dale don dale	84440
82364	Chiquilla	84759
82886	Ni más, ni menos	80498
85252	Nunca volvera	80125
85234	No me toques las pal...	80194

HIMNOS

82172	Barcelona
83188	Real Madrid
84446	Cara al sol
85220	H. de la legión
82123	Athletic Bilbao
83808	H. de España
82124	Atletico Madrid
84494	La internacional
82190	Betis
84094	H. Republicano
84362	Champions League
84489	Els segadors
84490	Asturias patria...
83809	Guardia Civil
84492	H. de Galicia
84436	100 Real Madrid
84487	We are the champ...
85333	You'll never walk...
83258	Sevilla F.C.
84896	A las barricadas
84932	Real Sociedad

Envía TONOS **CÓDIGO POLIFÓNICA O SONIDO REAL** **5888**

Ej: Envía TONOS 85302 al 5888 para escuchar "La Tortura" en tu móvil.

POP

85352	Speed of sound	80239
80726	No woman no cry	84068
84779	Mariacapiirinha	83655
80472	Every breath you take	80111
84244	Hotel California	80277
85329	Don't phunk with my heart	80298
85341	Incomplete	83885
84248	Losing my religion	84976
80485	Imagine	80217
80150	Bitter sweet symphony	85660
85328	Femme like U	84624
84247	Feel	81459
83950	Moonlight shadow	85080
85156	Get right	80293
85278	Shiver	84611

ROCK

85439	Final Countdown
84226	Du hast
84680	Thunderstruck
85037	Sweet Child of Mine
80056	Nothing else matters
85048	Master of Puppets
85172	Numb
84203	American idiot
83814	Satisfaction
85288	Holiday
84860	The trooper
85285	Smoke on water
80153	Boulevard of Bro...
84605	It's my life
84973	Whiskey in the jar

DISCO

85439	Axel F (Crazy frog)
84226	Café del mar
84680	Dragostea din tei
85037	Flashdance
80056	Insomnia
85048	Enjoy the silence...
85172	The sound of San...
84203	Dos gardenias
83814	Satisfaction
85288	Four to the floor
84860	Fly on the wings...
85285	Adagio for strings
80153	I Will Survive
84605	Shin can dance
84973	Call on me

SONIDOS REALES

EXORCISTA "Coge el teléfono... ¡Cabrón!" **RISA** Carcajada... Para mearse de risa

ORGASMO Esta lo está pasando muy bien... **POROMPOMPON** Pero en versión borracho

TELEFONO Sonará como en casa de tu abuela. **BEBE** ¡Que monada!

FRANCO "Españoles... Franco ha muerto..." **PEDO** ¡Espeluznante! Sólo le falta el olor...

NUOVO "¡Tienes un mensaje nuevo!!!" **NODO** Igual que en los cine de amor...

SUPLEN "Por favor, que alguien me coja..." **RADIOTAXI** shhh 1 coche para... shhhhhh

SUPERPIJA Osea... te cojo el teléfono **MOTOR** Arranque de una harley davidson

PAJAROLOCO Te acuerdas del dibujo animado **R2D2** ¿Recuerdas como hablaba R2D2?

Ej: Envía TONOS ORGASMO al 5888 y te costará no ponerte a cien cada vez que te llamen

UNA CANCIÓN CON TU PROPIO NOMBRE (¡LO MEJOR!)

¿Te llamas LUIS?... ¡Así sonará tu móvil!

ENVÍA TONOS **LETRA seguido del NOMBRE que quieras (sin espacio)** **AL 5888**

Ej: Envía TONOS LETRALUIS al 5888 para que suene...

LUIS, te llaman LUIS

Es el teléfono, fono, fono...

LUIS, ¿quién será?, LUIS,

Có-ge-lo, gelo, gelo...

IMITACIONES DE FAMOSOS

ELNEN	! Que pasa Nen!	LMOYA	... A ras, a rasi!!
LUISMA	..Como el Luisma no se entera....	BUSTAM	Joder tio cógelo porque....
PORTERO	...un poquito de por favor...	RAMBO	No siento las piernas...
RISITA	¡Cuñao!! Te suena ¿verdad?	TORRENTE	¿Te lo vas a creer???
MARTESY13	Encarna, Encarna	POCHOLO	De locura... ¡A tope!
PALOMINO	...Soy Palomino y te digo Xiu Xiu	MALIGNO	El famoso doctor te avisará
GOLLUM	El telefono es mi tesoro	DINIO	No te volverás a confundir...
CACHULI	!! Que rompo cámaras y micros!!!	SHINCHAN	La risa del niño travieso
MAIRENA	Que poderío tengo en el coño	CUESTA	Vayase señor Cuesta
PUERTORICO	"Y esssooo".... inconfundible	ZP	Responde al telefono
PREYES	Soy yo, el móvil	TAMARIZ	Algo de magia en tu móvil

Ej: Envía TONOS LUISMA al 5888 y la voz de LUISMA te avisara cuando te llamen

KATIE PRICE: JORDAN UNCOVERED!

ENVIA 1563 **Código JUEGO** **5888**

Ej: Envía POWER 1563 al 5888 para jugar a toda pantalla al SOLITARIO

50 PPT 15

1836 **1833**

BLOCKS **1323**

TRAGACOCOS **1410**

Envía LT **Código FOTO O ANIMACIÓN** **5888**

Ej: Envía LT 37605 al 5888 y tendrás el DELFIN en tu móvil.

También al: 806 52 62 33

ANIMACIONES BABY

BOXEO **BORRACHO** **KARATEKA**

CHACHACHA **MORTAL** **HIPHOP**

Ej: Envía LT BOXEO al 5888 y verás como se defiende

Este anuncio es una recopilación de ofertas y promociones de OleMóvil.com. Las imágenes y logos son propiedad de sus respectivos dueños. No se permite la reproducción total o parcial de este contenido sin el consentimiento expreso de OleMóvil.com. Toda infracción será perseguida legalmente.



↑ Con una bombilla nueva y un puñado de baterías frescas en su interior, la Antorcha Humana salta a la acción. Ardiente.

Los 4 Fantásticos

Sin ser fantástico, es mejor que la película

Des: 7 Studios	Dis: Activision
Jugadores: 1-2	Line: No
Salida: Ya disponible	Pegi: +12
www.f4thegame.com	

Era la crónica de una muerte anunciada. La adaptación del cómic de *Los 4 Fantásticos* a la pantalla grande ha pasado sin pena ni gloria por la cartelera veraniega. Desde que se supo que el encargado del proyecto iba a ser Tim Story, ya no quedó ninguna esperanza para los aficionados al cómic, entre los cuales nos incluimos. Y por la parte que nos corresponde, al analizar el videojuego de turno, nuestras alegrías -lo mismo que nuestras esperanzas previas- han sido también escasas, aunque sin duda mucho mayores que las que tuvimos al ver la película.

El juego adaptado desde la película, que a su vez es una adaptación del cómic -¿por qué no adaptan un videojuego directamente desde el cómic?- contiene todo lo que puede esperarse de un videojuego como éste. Argumento que sigue al del filme, escenas cinemáticas calçadas de éste, momentos de acción aprovechando las capacidades de los super-héroes, mejora de habilidades, algunos mini-juegos metidos con calzador y unos

malos malos con poca inteligencia para poder repartirles estopa a placer.

Siguiendo el patrón del filme, pero tomándose algunas licencias en contados momentos para darle un poco más de volumen a la historia, nosotros, los 4 Fantásticos, nos enfrentaremos al Dr. Muerte y a sus secuaces para evitar el dominio del mal y bla bla bla, además de luchar con otros enemigos aparecidos en el cómic como Topo o Diablo. El desarrollo de las misiones es siempre muy similar: en cada nivel controlaremos a uno o varios de los 4 Fantásticos recorriendo el mapeado hasta llegar al final. Mientras tanto, a lo largo del camino, nos saldrán al encuentro los enemigos de turno, a los que deberemos eliminar para seguir avanzando. Es el clásico arcade de máquina recreativa de toda la vida, pero actualizado y adaptado a los gustos actuales. También mejoraremos nuestras habilidades mediante puntos de experiencia, algo que exigen los jugadores actualmente y que tampoco podía faltar.

Los niveles no son especialmente largos y suelen durar entre 5 y 10 minutos a buen ritmo. La aventura principal se ha fraccionado en muchísimas secciones, quizá para darle más variedad al título y no hacerlo tan monótono. Aún así, *Los 4 Fantásticos* se hace un poco aburrido tras varias horas de juego y aunque esto es algo ya caracterís-

tico del género, aquí la monotonía se acentúa aún más que en otros títulos. La culpa la tiene claramente el diseño de la acción que es siempre igual y, por lo tanto, previsible. Comenzamos un



↑ Vigila esa tormenta cósmica. Justo esa tan grande que tienes detrás de ti.

↓ Todos los juegos inspirados en cómics deben tener sus buenos jefes.



Información Adicional

MUJER INVISIBLE

¡Aargh! ¡Alerta de infiltración! Los 4 Fantásticos incorpora elementos de sigilo durante las misiones de Sue Storm gracias a su invisibilidad. Como era de prever son misiones bastante anodinas y completamente obvias. Abstenerse los seguidores de Sam Fisher; cualquier parecido con él es pura coincidencia.

MÁS CUATRO

Completa el juego en dificultad Media o Difícil (no es muy largo pero tampoco muy corto) y desbloquearás dos misiones extra secretas. Es una manera de agradecerte el haber estado sentado en primera fila esas horas de juego.



↑ ¡Está desafiando a la gravedad! ¡Lanzando cosas con el poder su mente queremos decir!



↑ Los chistes sobre el temperamento ardiente son muy buenos.

La aventura varía ligeramente cuando jugamos acompañados

» sub-nivel a los mandos de un Fantástico, eliminamos algunos enemigos y un poco después salen otros adversarios un poco más difíciles. Acabamos con ellos y continuamos nuestra misión, se une otro Fantástico a nosotros controlado por la IA, seguimos luchando y aparece un *mid-boss*. Damos cuenta de él, seguimos luchando y finalmente nos unimos al resto de Fantásticos para luchar contra el jefe de final de fase. Ni siquiera se han dignado en dotar a los jefes de algo más de variedad y, aunque son todos diferentes, siempre se derrotan siguiendo el mismo patrón, que no es más que esperar a que éste termine de ejecutar sus movimientos predefinidos, momento en el cual es vulnerable, para atacarle sin compasión. Después de repetir el bucle tres o cuatro veces habremos acabado con él. Absolutamente todos los niveles son

iguales y siguen la misma estela e incluso llegaremos a adivinar muchos momentos supuestamente sorpresa.

En casi todas las misiones nos acompañarán otros Fantásticos y, aunque no podremos elegir nunca qué héroes pueden ser, sí que podremos alternar el control sobre ellos en cualquier momento. Habitualmente serán dos Fantásticos para cada nivel -también hay misiones en solitario- y el segundo personaje estará controlado por la IA del juego. No actúan especialmente mal y, aunque no ayudan mucho porque sus ataques apenas infligen daños a los enemigos, por lo menos tampoco molestan. El cambiar de un personaje al otro no afecta al desarrollo de las luchas ni al juego, excepto en momentos clave donde tendremos que hacer uso exclusivo de alguna de las habilidades de un»



↑ Tenemos que preguntarnos qué más puede alargar...

HEROES DEL CÓMIC Son fantásticos y son cuatro.

Hola, mi nombre es Reed Richards, pero podéis llamarme Mr. Fantástico. Tengo unos miembros realmente largos y elásticos, pero yo prefiero usar mi masivo intelecto para hackear ordenadores en lugar de golpear a los monstruos que me rodean.

Hola, mi nombre es Johnny Storm -el hermano pequeño de Susan-, y soy bastante calentorro. De hecho, puedo convertirme literalmente en una antorcha humana y lanzar bolas de fuego en cualquier dirección. ¡Caliente!

Hola, yo soy Ben Grimm. Soy un poco hosco, porque después de tomar 50 trillones de toneladas de radiación cósmica, me he convertido en La Cosa. Me divierto bastante machacando cosas, pero de hecho soy bastante tímido y un poco introvertido.

Hola, soy Susan Storm y soy la novia de Reed. Puedo parecer tan útil en una batalla como un pedo en un huracán, pero volverme invisible y usar mis poderes psíquicos para lanzar cosas por los aires.



Información Adicional

CLUB DE LA LUCHA

Al igual que el modo historia, *Los 4 Fantásticos* también tiene una arena de combate donde podrás luchar contra hordas y hordas de enemigos. Está muy bien para practicar un poco o para descargar algo de adrenalina. Preparaos para comer un poco de puños elásticos.



STAN LEE HABLA

Cada nivel tiene oculto un logo de *Los 4 Fantásticos* que puedes ir desbloqueando. Encontrarlos significa desbloquear modos extra para la arena de combate, *artworks* e información de la peli, incluso algunas entrevistas con los actores y el legendaro Stan Lee de Marvel.

Es el clásico arcade de máquina recreativa de toda la vida, pero actualizado y adaptado

» héroe concreto. Por ejemplo, Mr. Fantástico puede *hackear* ordenadores y puertas, así que cuando se requiera tendremos que tomar el control de éste para comenzar el proceso, que no es más que un simple mini-juego a modo de puzzle y que es demasiado fácil en la mayoría de ocasiones. La Cosa, gracias a su fuerza, nos abrirá caminos donde antes no había. La Mujer Invisible nos protegerá con sus escudos, etc. Contra los jefes finales sí que estarán presentes todos los miembros del grupo siendo estas batallas las más confusas y caóticas.

Los 4 Fantásticos ofrece también un modo cooperativo para dos jugadores, aunque hubiera sido más lógico aprovechar a los cuatro héroes para que este modo lo aprovecharan tres amiguetes más. La aventura varía ligeramente cuando jugamos acompañados. Las misiones individuales de antes ahora son acompañadas, y esto hace que algunas situaciones ideadas para un jugador se vuelvan extrañas con dos. Por ejemplo, en la parte final del juego la Mujer Invisible tendrá que escapar sigilosamente de una cárcel. Para ella es fácil, claro, porque se puede volver invisible, pero si juega un amigo con nosotros su personaje no podrá y quedará en un segundo plano mientras el primero elimina a los enemigos sin que salte la alarma.

El sistema de combate no es del todo malo pero sigue sin aportar frescura, una vez más, al juego. Golpes vistos mil veces y un control igual al de siempre. Los combos son en su mayoría simples y poco efectivos porque los enemigos se caen al suelo al segundo o tercer golpe anulando la propia naturaleza del combo. Por otro lado, los golpes cósmicos, que restarán parte de nuestra energía cósmica y que se rellena sola con el paso del tiempo,

añaden algo más de variedad y contundencia a las peleas. Otro punto en contra es que sólo la mitad de los héroes son realmente efectivos en batalla. El más divertido de controlar es sin duda La Cosa, seguido por Mr. Fantástico, pero es que tanto la Mujer Invisible que es prácticamente inservible en el combate, como Antorcha Humana cuyos puñetazos raramente llegan a término por culpa de un fallido sistema de detección de golpes, no son muy útiles. Toda una compilación que seguro gustará a los fans pero a los que no lo son mucho dejará bastantes indiferentes.



↑ Los robots del Doctor Muerte serán unos adversarios comunes.

Resumen

LOS 4 FANTÁSTICOS TODO LO QUE NECESITAS SABER

- Un nuevo videojuego que fracasa por estar al servicio de una película. *Los 4 Fantásticos* se merecen algo mejor.
- Es un beat'em-up como marcan los cánones mezclado con ocasionales mini-juegos sencillos pero amenos.
- El modo cooperativo es en ocasiones incoherente a pesar de ser lo más divertido del disco.
- El apartado técnico roza el suficiente, pero la peor parte se la lleva el sistema de detección de golpes y el movimiento de cámara.
- En general bastante monótono, con muchas misiones parecidas o iguales y un buen montón de enemigos calcados.

Veredicto

Sin fingir a ser un gran juego es bastante más divertido que la película. Los aficionados sin duda se lo pasarán muy bien.

5,6//10

NÚMERO 7 YA A LA VENTA

móvil

Juega c

JUEGOS

ANÁLISIS

**DANI
PEDROSA**

**Campeón
también
en el móvil**

CONCURSO
NOKIA 6111
+ JUEGOS
SKIPPING
STONE
MOTOROLA
V3 + JUEGOS
RAINBOW SIX
LOCKDOWN



**GUÍA DE
COMPRAS**
80 teléfonos
para jugar



REPORTAJE

**E3
2005**

**Mucho,
bueno
y variado**

REPORTAJE

**El móvil como
medio de pago**

ANÁLISIS

Nokia 6670 • Motorola E1000 • N-Gage QD
Panasonic X700 • Sony Ericsson K700i

NÚMERO 7 • ESPAÑA • 3,60 €

MC
MAGAZINE EDITORIAL





↑ El ejército intentará derribarte.



↑ Acaba con ellos usando el rayo destructor.



↑ Haz volar a peatones y a vehículos...

Destroy All Humans!

Malditos terrícolas

Des: Pandemic Studios	Distribuidor: THQ
Jugadores: 1	Live: No
Salida: Ya disponible	Pegi: +16
www.destroyallhumansgame.com	

Demoledora, contundente, brutal y espectacular ha sido la forma en la que Spielberg ha plasmado junto a Tom Cruise los devastadores efectos de una invasión alienígena en la tierra. Pandemic ha optado por ofrecernos el punto de vista del invasor, sus verdaderas intenciones y qué destino aguarda realmente a los terrícolas que los guardan.

Tras hacernos disfrutar como enanos con su anterior título, *Mercenarios*, Pandemic ha dado aún más rienda suelta a su imaginación y talento para su nueva obra, mostrando además un sentido del humor más que incorrecto que a buen seguro logrará arrebatarnos más de una sonrisa o carcajada. *Destroy All Humans* recuerda inevitablemente a esas películas de serie B que fueron tan populares en los años cincuenta. Tanto su estética como su música y su desarrollo temporal están enfocados en esa línea. Obviamente, esto es así porque sus creadores han querido darle ese ambiente que tan bien le ha sentado el juego, tomando con gran referencia actual la irreverente *Mars Attack* de Tim Burton. Durante el juego controlaremos a Crypto, un pequeño alienígena un poco cabezón a quien le gustan bastante poco los patéticos humanos, pero a la vez disfruta degustando sus deliciosos cerebros. Gracias a su inteligencia superior, Crypto dispondrá paulatinamente de numerosas habilidades mentales con las que controlar, engañar y atacar a los desprevenidos ciudadanos, totalmente ajenos a la invasión encubierta que se está produciendo. Habilidades como la hipnosis, que nos permitirá controlar a los humanos para distraer a los demás, mimetizarnos para pasar desapercibidos, etc. La psicoquinesia, por su parte, nos permitirá mover objetos, huma-

nos o animales a los que podemos lanzar por los aires o lanzar contra otros objetivos. ¿Suena divertido, eh? Pues espera a potenciar esta habilidad hasta que nos permita lanzar vehículos y otros objetos pesados contra nuestros atacantes. Lo mejor de éstas y otras habilidades son los comentarios que hacen los ciudadanos, al escanear su cerebro o cuando los lanzamos por los aires, tales como «estoy volando» o los inocentes comentarios de «Miss Rockwell» mientras la abducimos y usamos la sonda anal: «Sí, justo ahí», ejem... Nuestros enemigos irán mostrándose más y más agresivos.

En los primeros niveles sólo la policía hará acto de presencia, agentes un poco lentos cuyas armas de fuego no serán rivales para nuestro armamento. Cuando avancemos un poco, aparecerá el ejército, hasta el punto de enviar a sus tanques, camiones con infantería y potentes misiles antiaéreos que habrá que ir eliminando mientras evitamos sus regalitos tierra-aire. Sin embargo, lo más peligroso está por llegar: los temibles hombres de negro tienen el armamento más potente, los coches mejor blindados y esquivan mucho mejor nuestros disparos. Pandemic, además de disfrutar agregando su humor a todas sus creaciones, también gusta de usar un motor de juego a la altura de las circunstancias, lo que garantiza una física excelente, reaccionado de forma espectacular a las explosiones, lanzamiento de humanos, coches, etc.

Crypto deberá cumplir una serie de misiones, donde la acción tenderá a ser el componente principal, aunque como veremos aniquilar humanos no será nuestro único objetivo. Extraer el cerebro humano forma parte de todas las misiones, ya sea para cumplir unos objetivos marcados como para gastarlos en potenciar el armamento, los poderes o el platillo de Crypto. Cómo lo hagamos ya es cosa nuestra, electrocutándolos, lanzándolos al vacío, utilizando la sonda anal, usando varias de estas armas, que iremos potenciando utilizando al ADN que hay en el cerebro de nuestras víctimas. Más adelante recibiremos armamento más potente, »

Información Adicional



LA PEOR PELÍCULA DE LA HISTORIA

Formando parte de los divertidos extras a desbloquear, disfrutaremos de una larga secuencia de la película *Plan 9 from Outer Space* perpetrada por el ya mítico Ed Wood y que ostenta el dudoso honor de haber sido nombrada oficialmente la peor película de la historia.



↑ Diviértete lanzando vacas desde el tejado.



↑ El gobierno también dispone de mutantes.



↑ Nunca detengas a un alien por exceso de velocidad, acabará mal.

Información Adicional

DESINFORMANDO

Al finalizar cada misión, ya sea con un éxito o fracaso, disfrutaremos con la lectura de la primera página de los periódicos, donde las autoridades tratan de dar todo tipo de explicaciones (a cual más absurda) sobre las supuestas actividades alienígenas, señalando frecuentemente al comunismo como culpable de todo.

CON ALIENS Y A LO LOCO

Seguramente pocos llegarán a darse cuenta, pero la voz de Crypto está doblada por Murdock, el genial loco integrante del Equipo A. Al ofrecerse en España únicamente en versión doblada nos quedaremos un poco indiferentes, pero al menos nos alegramos de que este simpático actor siga todavía en activo, ¿estará tan loco como siempre?

LAS GUERRAS CLON

Cada vez que los humanos nos machaquen y salgamos volando por los aires, nuestra nave nodriza producirá un nuevo Clon numerado de Crypto. Mirado por el lado bueno tendremos una serie ilimitada de vidas, y mirado por el lado malo la misión tendrá que repetirse íntegramente.



INVASIÓN EN LA GRANJA No pierdas el tiempo en hacer círculos en las cosechas.

En todos los niveles visitados, Crypto puede retornar para completar todos los objetivos opcionales o simplemente para causar más destrucción. En estas zonas hemos vaporizado humanos, lanzado vacas al espacio y usado las habilidades mentales de Crypto.



↑ Las vacas pueden ser hipnotizadas para que distraigan al resto de humanos, tarareando "los pajaritos", ni más ni menos.



↑ Después de potenciar su rayo tractor, Crypto puede atraer vehículos y otros objetos pesados para lanzarlos contra sus enemigos.



↑ Lanza la sonda anal a cualquier humano y verás que sale corriendo con las manos en sus traseros; le quedan pocos segundos de vida.



↑ El detonador de iones es extremadamente poderoso.

» con el que abrasaremos, quemaremos y volaremos a nuestras víctimas, teniendo en cuenta que al hacerlo volatilizaremos también su cerebro, haciendo imposible su recogida. Empleando el platillo de Crypto y su potente rayo destructor destrozaremos las ciudades hasta sus cimientos: casas, fábricas, automóviles y todo lo que se nos cruce por el camino, dando rienda suelta a nuestros más bajos instintos. Sirviendo de contrapunto a tanta destrucción, cumpliremos misiones donde tocará estudiar el cerebro humano en lugar de consumirlo, suplantar al alcalde y dar un discurso tranquilizador, modificar las antenas de televisión para influir en sus pensamientos o averiguar qué se traen entre manos los hombres de negro y su proyecto "Majestic". La ajustada curva de dificultad y el excelente control implementado hacen de DAH un título que engancha desde el inicio, ya que a pesar de los diversos poderes a utilizar resulta muy accesible y divertido para el jugador medio. Si tuviéramos que poner una pega sería la ausencia de puntos de guardado intermedio: en ocasiones, una explosión potente puede convertirnos en papilla espacial, teniendo que comenzar de nuevo la misión desde el principio.

Gráficamente destaca sobre todo a nivel artístico, recreando las ciudades, vehículos y vestimenta de la época con un look muy característico. Visualmente no es un título con el que presumir de la consola ante los amigos. El motor gráfico resulta similar al utilizado en *Mercenarios* y destaca el modelado de Crypto y algunas texturas, siendo en general bastante normalito en cuanto a detalles o cantidad de polígonos, eliminando eso sí, las brusquedades o el popping presentes en la versión de PS2.



↑ Camúflate replicando a los humanos.



↑ Potencia las armas y ataca a varios blancos.



↑ Observa los restos de los patéticos humanos.

Resumen

DESTROY ALL HUMANS! TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✓ Un título que se presenta sumamente original, iconoclasta, divertido y sobre todo, fácil de jugar.
- ✓ Uno de las características más destacables del juego son las misiones alternativas al más puro estilo GTA.
- ✗ Por desgracia uno de los pocos fallos del juego es que su duración es algo escasa; se nos quedará bastante corto.
- ✓ Técnicamente el juego está muy bien resuelto, pero la física destaca sobre el resto de aspectos.
- ✗ Aunque en líneas generales resulta bastante entretenido, se echa en falta un poco de variedad en las misiones.

Veredicto

No es el juego perfecto pero tiene muchos puntos positivos, como son su accesibilidad y su más que notable variedad del juego.

8,4//10

La Elite de Xbox

Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

Juego	ROX	Género	Puntuación
AMPED 2	07	Carreras	5,5
ALIAS	27	Acción 3ª persona	8,0
ALIEN HOMINID	41	Acción	6,0
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	18	ETB	5,8
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Béisbol	7,0
ALTER EGO	21	Acción	5,0
AMPED 2	22	Snowboard	9,0
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	Snowboard	5,7
ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT	41	Plataformas	6,4
ANTI-EXTREME RACING	08	Carreras	5,9
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	5,8
ARX FATAL	23	Acción	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ATARI ANTHOLOGY	03	Acción	4,5
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PYRATHIA	04	Acción / Aventura	3,1
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	9,0
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,2
BATMAN BEGINS	42	Acción	7,2
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	7,2
BATMAN: RISE OF TZU	23	Beat'em-up	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	6,8
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot'em-up	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas	8,9
BIG MUTHA TRUCKERS	19	Conducción	6,3
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINK: THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	5,0
BLINK 2: MASTERS OF TIME&SPACE	35	Plataformas	8,5
BLOODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,8
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BOB ESPONIA: LA ESPONIA	38	Plataformas	7,1
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BREKDOWN	28	Shooter	7,0
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	9,0
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30	28	Shooter: Acción	8,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	5,5
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	08	Acción / Aventura	8,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLOODS	21	Acción	5,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	7,9
BURNOUT 3: TAKEDOWN	32	Conducción	9,4
BURNING RING: A NINGO	36	Plataformas 3D	7,0
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	36	Shooter	7,0
CAPCOM FIGHTING JAM	14	Beat'em-up	6,8
CAPCOM VS SNK 2 ED	15	Beat'em-up 2D	7,9
CARVE	04	Mechanics	4,5
CATWOMAN	31	Acción	5,6
CELEBRITY DEATHMATCH	03	Carreras	4,5
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 03/04	24	Beat'em-up	3,0
CIRCUS MAXIMUS	04	Fútbol estrategia	5,0
CLUB FOOTBALL	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,8
COLD FEAR	33	Fútbol	7,5
COLIN McRAE RALLY 3	38	Survival Horror	7,4
COLIN McRAE RALLY 04	10	Conducción	9,0
COLIN McRAE RALLY 05	20	Carreras	5,2
COLIN McRAE RALLY 05	32	Conducción	8,0
COMBAT ELITE: WWI PARATROOPERS	31	Acción	9,0
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONAN	28	Acción	5,8
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT: DESERT STORM II	20	Shooter en 1ª persona	6,5
CONFLICT VIETNAM	32	Acción	8,6
CONKER: LIVE AND RELOADED	42	Acción	5,0
COUNTER-STRIKE	23	Shooter por equipos	7,0
CRASH NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTX	04	Plataformas	6,7
CRASH TWINSANITY	34	Plataformas	7,8
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	5,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	8,5
CRIMSON SIEGE: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	7,5
CTSP: FIRE FOR EFFECT	39	Acción	6,1
CURBIE: EYE OF ISS	27	Survival horror	5,0
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
D&D: HEROES	18	Carreras	6,9
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	5,8
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRZA FREESTYLE BMX 2	03	Baile	5,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD MAN'S HAND	27	Shooter	5,0
DEAD OR ALIVE 3	02	Beat'em-up	9,3
DEAD OR ALIVE ULTIMATE	37	Acción	8,1
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	8,9
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEAD TO RIGHTS II	41	Acción	5,2
DEADLY SIKES	04	Simulador de vuelo	7,0
DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK	33	Lucha	8,6
DEFENDER	16	Acción	5,0
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN	41	Shooter bélico	7,0
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	9,5
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DOOM 3	37	Shooter 1ª persona	8,2
DYNASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DYNASTY WARRIORS 4	23	Acción	7,8
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DOS POLICIAL REBELDES 2	27	Acción	5,5
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DRAGON'S LAIR 3D	28	Acción	3,0
DRIV3R	29	Conducción	9,5
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL CLUB DE LA LUCHA	15	Acción	8,4
EL ESPANTABURONES	34	Acción	5,7
EL HATTO	27	Plataformas	5,7
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5

Juego	ROX	Género	Puntuación
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	11	Acción / Shooter	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	22	Acción	9,3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD	10	Acción / Aventura	9,1
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD	34	RPG	9,0
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	8,5
ENCLAVE	18	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	05	Acción	5,5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	21	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FESTIVAL OF BOOMSTICK	18	Acción	8,0
FI 2002	04	Carreras	8,7
FI CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,5
FABLE	32	RPG	9,4
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	27	RPG	7,1
FIFA 2002	04	Fútbol	9,2
FIFA 2003	30	Fútbol	9,4
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	8,7
FIFA FOOTBALL 2005	33	Fútbol	9,1
FIFA STREET	37	Fútbol	8,5
FIGHT NIGHT ROUND 2	38	Boxeo	8,0
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREWALKER	12	Shoot'em-up	4,0
FLATOUT	34	Conducción	6,5
FORD RACING 2	27	Carreras	8,7
FORD RACING 3	34	Conducción	5,5
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	39	RPG de acción	6,3
FORZA MOTORSPORT	40	Conducción	9,4
FORZA MOTORSPORT	21	Conducción	7,0
FREEFIGHT	20	Acción	8,0
FREESTYLE METAL	15	Carreras	7,8
FULL SPECTRUM WARRIOR	29	Acción táctica	8,5
FURIOUS MARTIN	31	Carreras	5,0
FUTURAMA	18	Plataformas	8,5
FUTURAMA	35	Acción	7,0
FUTURAMA: THE UPSIDE	02	Party Game	5,0
FUZION FRENZY	28	Acción/Aventura	6,0
GALILEO: ISLANDS OF MYSTERY	07	Aventura arcade	4,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	03	Acción / Aventura	6,5
GENMA DRUMMERS	22	Lucha	6,7
GLADIATOR	22	Lucha	5,8
GLADIUS	35	Acción	7,8
GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO	21	Acción	8,9
GRABBY BY THE GHOULIES	24	Conducción	9,5
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	10	BMX	1,5
GRAVITY GAMES: BIKI STREETVERT	21	Conducción	7,7
GROUP 5 CHALLENGE	42	Acción	9,0
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VAMPIRE	05	Shoot'em-up	8,0
HALO	02	Shooter	9,7
HALO 2	33	Acción en 1ª persona	9,7
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN	29	Plataformas/Puzzles	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,8
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILÓSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HEADHUNTER: REDEMPTION	33	Acción	6,9
HITMAN: CONTRACTS	28	Acción	6,6
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEMPTION	24	Acción	8,5
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	8,7
INDIAN SWORDS	18	Carreras	8,5
INDYCAR SERIES 2005	30	Conducción	7,6
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: LA HEIST	21	Carreras	5,0
JADE EMPIRE	49	RPG en acción	7,0
JAMES BOND 007	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	18	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	8,5
JAMES BOND 007: FUTURE	03	Plataformas / Skate	8,0
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	13	Shooter	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	40	Acción/Strategy	8,9
KAO THE KANGAROO ROUND 2	15	Estrategia	7,0
KING ARTHUR	36	Plataformas	8,7
KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS	31	Acción	3,5
KING OF FIGHTERS 2002	42	Beat'em-Up	6,8
KING OF THE TEMPLE	28	Acción	5,4
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASION	19	Aventura	7,6
LA MANSION ENCANTADA	27	Acción	6,5
LARGO VINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY	31	Shooter	9,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE	34	Aventura	6,5
LINKS 2004	23	Simulador golf	8,5
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS INCREIBLES	34	Acción	7,4
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS 2	21	Estrategia	8,0
LOS SIMS 2: LA CALLE	23	Simulador divino	8,0
LOS SIMS 2: LA CALLE	19	Shooter especial	8,1
MAC GUFFIN BOUNTY HUNTER	02	Carreras	6,8
MAD DASH RACING	28	Lucha/Estrategia	8,5
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	28	Acción	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MANAGER DE LIGA 2005	38	Manager de fútbol	8,5
MANHUNT	28	Acción	6,8
MARVEL VS. CAPCOM 2	19	Beat'em-up	8,1
MASHED	30	Carreras	8,1
MAX PAYNE	04	Acción	9,5
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	9,5
MECHANICAL	11	Beat'em-up de mechs	8,9
MECHASULT 2: LONE WOLF	36	Mech	8,9
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT	47	Shooter bélico	6,0
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0
MEDAL OF HONOR: BRING SUN	23	Shooter	5,8

¡Suscríbete!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.

Precio en Europa: 95,00 €.

Resto del mundo: 127,00 €.

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!

CLASE MAESTRA
CONKER
LIVE & RELOADED
Todos los pasos para completarlo

30%
DE DESCUENTO

Revista Oficial Xbox
PRIMER VISTAZO
KING KONG
Descubre tu lado salvaje

FIFA 2006
Apuesta por la renovación

LOS ANÁLISIS MÁS NOVEDOSOS
HALO 3 PACK MAPAS MULTIJUGADOR
LOS 4 FANTÁSTICOS
THE INCREDIBLE HULK
DESTROY ALL HUMANS

AVANCES DE: The Blind, Rainbow Six: Revenge, Spartan
NUM. 43
MC

DISCO DE DEMOS JUGABLES DISCO N° 43
Mortal Kombat: Shaolin Monks
Lin Kuei vs. Sun Wukong
Migra a Outworld para enfrentarse al maléfico Shao Kahn

Revista Oficial Xbox
THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
VIDEOS
JUEGOS XBOX 360
Condemned Final Fantasy XI Ghost Recon 3 Kameo
MC

www.revistaoficialxbox.net

Asegúrate tu ejemplar de la Revista Oficial Xbox



Revista Oficial Xbox

¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

Oferta Especial de Suscripción

☐ SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos.....

Dirección.....

Teléfonos.....

Población.....

Provincia.....

CP:.....

Correo electrónico.....



Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €.

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

a de de 2005

Pluqueo a ustedes se sirven tener nota de que, tras el pago de esta suscripción, deberán adjuntar en su cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES

Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona

Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59

e-mail: suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (E.E.U.U.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



XBOX LIVE ON LINE CONECTADO

Play Live

Apuntes

Hay una serie de asuntos de actualidad sobre títulos de Xbox Live que no queremos dejar pasar sin mencionar. Uno corresponde a *Forza*, el esperado juego de conducción de Microsoft que comentamos en este mismo número. A partir de ahora, los pilotos de *Forza* ya pueden conocer su lugar en las clasificaciones mundiales del juego echando un vistazo a su página web: www.forzamotorsport.net. Microsoft Game Studios ha anunciado la disponibilidad de 1.400 clasificaciones para que los usuarios puedan consultarlas, incluyendo Hotlap, Point to Point, Autocross y Time trials.

También están disponibles las clasificaciones de cada circuito y coche, así como una general multijugador. Según Microsoft, *Forza Motorsport* se ha convertido en el segundo juego más popular de Xbox Live tras *Halo 2*, con más de 150.000 jugadores participando en carreras *on line*.

El segundo apunte tiene que ver con el espía más popular del catálogo Xbox. Sam Fisher ya tiene a su disposición un nuevo mapa multijugador para *Splinter Cell: Chaos Theory*. *Steel Squad* presenta un almacén ubicado en las calles de Brooklyn, Nueva York. Hay sospechas de que puede ser algo más que la base de una banda callejera y corresponde a los espías de Shadownet descubrirlo. Disponible gratuitamente a través de Xbox Live.



El primer Ridge Racer con juego on line

La sexta entrega de la serie llegará a Xbox 360

La legendaria serie de juegos de conducción de Namco llegará a Xbox con la próxima generación de sistemas. Es decir, ya. *Ridge Racer 6* es uno de los últimos títulos anunciados para el nuevo sistema de Microsoft como juego que acompañará su lanzamiento cuando se produzca en Estados Unidos este otoño.

Pese a la proximidad, se conocen pocos detalles acerca del proyecto. Namco se ha referido recientemente a las opciones de juego *on line* para explicar que *Ridge Racer 6* es el primer título de la franquicia con esta modalidad y presentará lo que llaman Batallas Multijugador Online a través de

La primera entrega de la legendaria saga que llegará a una consola de Microsoft saldrá simultáneamente con el lanzamiento de Xbox 360 en Estados Unidos.

Xbox Live. Utilizando el sistema de Matchmaking del juego, los usuarios podrán emparejarse con jugadores de todo el mundo para participar en intensas carreras. También podrán subir a Xbox Live sus marcas personales en el modo Time Attack para ver cómo se comparan con las de otros jugadores. Habrá estadísticas, vehículos fantasma para descargar y probarse contra los amigos o los mejores del mundo. Nuevos contenidos para el juego y nuevos vehículos serán puestos a disposición de los jugadores periódicamente a través de Xbox Live Marketplace. Las expectativas pues, del desembarco de la saga en Xbox son muy altas.

Dos millones de jugadores

La comunidad de usuarios de Xbox Live se duplica en solo un año

Superando las previsiones inicialmente anunciadas por Microsoft el año pasado, el servicio de juego *on line* Xbox Live ha alcanzado ya los dos millones de usuarios en todo el mundo. O, lo que es lo mismo, crece a un ritmo de un nuevo usuario cada treinta segundos.

«El haber alcanzado los dos millones de miembros en un periodo de tiempo tan breve dice mucho del alcance y dinamismo de la comunidad de Xbox Live», ha expresado Robbie Bach, vicepresidente senior y responsable de Xbox en la división de Home & Entertainment de Microsoft. «Este enorme crecimiento no es sino un testimonio del contenido y las interesantes experiencias que permite vivir Xbox Live en la actualidad. Este servicio está inspirado en la fuerza creativa de cada persona y alimentado por la pasión de la comunidad mundial.»

En la nota de prensa enviada a los medios, Microsoft también afirma que se han producido más de 20 millones de descargas de contenido. Con el ya inmediato lanzamiento de Xbox 360, los usuarios podrán transferir su cuenta de Live al nuevo sistema sin ningún problema y acceder al juego *on line* de nuevos títulos tan prometedores como *Project Gotham Racing 3*, *Call of Duty 2*, *Dead or Alive 4* o *Perfect Dark Zero*, entre otros. Además, podrán disfrutar de múltiples niveles de servicio, tarjetas de jugador mucho más completas que el simple identificador que se usa en la actualidad, zonas de juego específicas adaptadas al estilo de juego y las preferencias de cada usuario, la tienda Xbox Live o el centro integrado de mensajes. Xbox 360 promete ser un nuevo salto hacia delante para Xbox Live.»

El parque de Xbox a escala mundial crece cada día más y con él los nuevos usuarios de Live: se dice que hay un nuevo usuario cada 30 segundos.

Shaquille O'Neal llega a Xbox Live

La nueva entrega de la serie NBA 2K6, on line

Prepárense todos los fans de la liga de baloncesto más importante del mundo y del gigante Shaq en particular. El jugador de la NBA -y declarado amante de los videojuegos- será un habitual de Xbox Live a partir de este mismo otoño, cuando la serie *NBA de Take 2* haga su debut en Xbox Live... en Europa.



↑ Gigantes sobre la pista *on line*.

NBA 2K6 no será el primer título de la serie en contar con juego *on line*, pero sí el primero en hacerlo en Europa. La nueva entrega incluirá nuevos movimientos, una temporada más completa y otras posibilidades como emplear los puntos conseguidos en actualizar aspectos del personaje, desbloquear mini juegos o comprar nueva música con la que ambientar las hazañas en la pista de baloncesto. Por supuesto, la más importante de las novedades es el modo de juego *on line*, completamente remozado frente al de entregas anteriores. Contará con un sistema VIP que permitirá intercambiar equipos *on line* perfectamente ajustados al estilo del jugador, de forma que es posible jugar contra los amigos incluso cuando éstos no están *on line*. Parece que, tras la defunción de la línea XSN de juegos deportivos y, en particular, los títulos *NBA Inside Drive*, Xbox Live volverá a contar con un buen juego de baloncesto.



LiveAnálisis

Miramos con otros ojos los últimos juegos analizados y nos centramos en sus opciones para Xbox Live



↑ La línea de trazado no es obligatoria en Xbox Live, pero es mejor utilizarla.



↑ Arreglar los coches cuesta dinero. Mejor no estropearlos demasiado.

Forza Motorsport

El simulador de conducción más completo, en Xbox Live

✕ Análisis: ROX 40	✕ Puntuación: 9,4
✕ Jugadores: 1-2 P. Partida	✕ Live: 2-8

Que *Forza* es uno de los juegos de conducción más grandes creados ya debió quedar suficientemente claro en nuestro análisis del número 40. Y realmente *grande*, queríamos decir. Quien haya estado jugando con él *off line* y crea que tan sólo ha empezado a rascar la superficie de todo lo que ofrece, que espere a probarlo en Xbox Live. En este entorno se dará cuenta de que con *Forza* podría pasarse el resto de su existencia corriendo por circuitos de todo el planeta contra otros jugadores.

Forza Motorsport es el primer juego de Xbox que verdaderamente integra la trayectoria *on line* del jugador en el modo *off line*. Si hasta ahí ya parece que hay un millón de pruebas para dominar, esperan todavía más *on line*. Obviamente, correr contra jugadores reales en lugar de los pilotos manejados por la IA es más satisfactorio. Pero es que además, los vehículos que se ganan *on line* pueden usarse *off line*, al igual que el dinero.

Los aficionados a buscar compulsivamente el máximo porcentaje de juego completado tienen que pasarse por Xbox Live para darse cuenta de la enorme tarea que tienen por delante. Otro aspecto interesante es poder comprobar lo rápidos que realmente son los amigos. Una vez entras en Xbox Live, el juego descarga automáticamente sus puntuaciones y estadísticas para cada uno de los circuitos. Es como correr contra tus compañeros sin jugar

realmente con ellos. Algo que puede ahorrar ciertas humillaciones si se es novato o directamente poco habilidoso con la conducción. O tímido, que también los hay -y mucho- en Xbox Live.

Las carreras transcurren habitualmente sin lag, al menos en lo que hemos jugado. Puede resultar un poco costoso introducirse en una partida; y encontrar el coche adecuado también es complicado. No hay cosa más fastidiosa que meterse en la carrera pensando que hay una oportunidad de ganar para encontrarse al corredor de delante con un Toyota -por ejemplo- cargado de todas las modificaciones posibles para aumentar su velocidad. Para poder saltar a la arena internacional y no ser vapuleado de forma sistemática, conviene haber completado una buena parte del modo *off line* y contar ya con todos los coches y actualizaciones. Entonces, *Forza* es una auténtica gozada.



↑ Elige un coche del garaje y adelante.

MALA EDUCACIÓN

Por no decir otra cosa. En muchas ocasiones nos encontramos en la situación de entrar en el punto de encuentro de una partida y ser expulsados sin motivo aparente. Un mensaje dice que "el anfitrión te ha expulsado de la partida", lo que no es precisamente un comportamiento educado. Si lo que uno busca es jugar una partida con sus amigos, debería cerrarla al resto de usuarios.



↑ Los mejores conductores tratan de evitar las colisiones con otros vehículos.



↑ Una de las vistas de cámara disponibles.

Veredicto

Utilizado a Live y no necesitándose otro juego de conducción de por vida. Todo lo que necesitas en un juego de esta clase está aquí.

4/5

XBOX LIVE ON LINE CONECTADO



Pariah

Digital Extremes centra su atención en Xbox Live

X Análisis: ROX 40

X Puntuación: 7,1

X Jugadores: 1; 2-16 S. Link

X Live: 2-16

⬆ Dijimos en su momento que *Pariah*, la última obra de Digital Extremes, era un juego irregular. Algunas buenas ideas bien ejecutadas, otras resueltas de peor manera y unas pocas que no hacían ninguna falta. Pero también comentábamos que, pese a todo, el juego ofrecía su mejor cara en el Live gracias al primer grupo.

Pariah, al primer vistazo, es un shooter en primera persona más. La historia de una huida a través de un mundo hostil. Con la presencia de vehículos y diferentes facciones en liza con las que el protagonista, de vez en cuando, se topa inmerso en sus propias escaramuzas bélicas. Nada nuevo, pero Digital Extremes ha introducido algunas ideas que consiguen que *Pariah* tenga una personalidad más marcada en Xbox Live que en su campaña *off line*. Pequeños -y no tan pequeños- deta-



lles y a ajustes que consiguen transmitir un *feeling* diferente al de otros shooters *on line*.

Primero está una rejugaridad fuera de lo normal gracias al editor de mapas incluido. Un tipo de herramienta corriente en el mundillo del PC, rara en el de las videoconsolas y que aquí se presenta bajo un interfaz extremadamente intuitivo, sencillo y a prueba de tontos podríamos decir. Sobre una vista 3D de un escenario, el jugador puede modificar la orografía del terreno a su gusto, colocar y quitar estructuras y vehículos, jugar con las condiciones climáticas y de luz, el tipo de terreno, etc, etc. Cada modificación aparece en pantalla al instante y basta apretar un botón para saltar al escenario y probar los cambios en primera persona. El resto depende de las habilidades del jugador. Los mapas se suben al servidor correspondiente y a partir de ese momento son jugables en Xbox Live, sin que sean necesarias engorrosas descargas para el jugador que quiera echar un vistazo a nuestra obra. Otras novedades están encuadradas en la jugabilidad. No nos



⬆ Ya se pueden jugar excelentes mapas creados por los usuarios gracias a las posibilidades que ofrece Xbox Live.



EDITOR ESTRATÉGICO

¿Cómo funciona la herramienta de creación de mapas de *Pariah*? Para ponerlo en pocas palabras, viene a ser como si el jugador disfrutará de un control tipo ETR sobre los escenarios de *Pariah*: libertad de cámara y facilidad a la hora de manejarse con los menús de opciones. Pero lo mejor de todo es que no implica grandes complicaciones a la hora de compartir las creaciones con otros usuarios y hace que compartirlas sea tan sencillo como buscar cualquier tipo de partida *on line*. De hecho, el origen de los mapas es uno de los criterios a definir en la búsqueda de partidas.

referimos a los vehículos y su pobre control, sino al set de dos armas que -a diferencia de un *Halo*, por ejemplo- el jugador elige antes de entrar en acción. Durante el curso de la partida es posible salirse al menú, cambiarlo por otro set diferente y volver rápidamente a la partida. Pero esa limitación a dos armas es una interesante manera de personalizar a los jugadores en partida y establecer una suerte de clases de personajes, como sucede en otros shooters *on line*.

Más interesante aún es la aplicación del sistema de actualización de armas en las caóticas partidas *on line*. En la campaña *off line*, el protagonista de *Pariah* actualiza la potencia y funciones de sus armas con células de energía que va recogiendo a lo largo de los niveles. El sistema continúa vigente en las partidas *on line* y proporciona una enorme variedad de armas a los participantes, que pueden utilizar en diferentes momentos dependiendo de cómo se esté desarrollando la acción.

Pariah utiliza una versión de la tecnología Unreal que realiza un gran trabajo con los escenarios exteriores, en los que se encuadran la mayoría de los mapas disponibles. El número no es excesivo, pero la presencia del editor de mapas solventa ese problema. Otro aspecto que demuestra la atención puesta por los creadores de *Pariah* en el juego *on line* es la presencia de bots en las partidas en Xbox Live. No hay grandes sorpresas en los modos de juego -Combate a Muerte, Capturar la bandera y Asalto-, pero cubren las suficientes variantes de juego como para que *Pariah* sea una opción a tener en cuenta por muchos jugadores que busquen algo nuevo después de pasar los últimos meses jugando a cualquiera de los últimos shooters estrella y quiera refrescarse. De verdad: os invitamos a probarlo y comprobarlo vosotros mismos.



⬆ Planta cara a las fuerzas invasoras en el modo Asalto.

Veredicto

Sólida acción *on line*, con ideas propias y un excelente editor de mapas que debería marcar el camino a seguir para otros títulos.

4/5

"El Inglés con 1.000 palabras" ... ¡Funciona!

El sistema para hablar Inglés que ya triunfa en España.

The
Maurer
Method

"Seguramente usted ya conoce a alguien que está aprendiendo a hablar inglés con mi método, "El Inglés con 1.000 palabras".

Y lo mismo sucede en otros países. En los Estados Unidos muchos latinos trabajan, leen, conversan e incluso ven la televisión en inglés, gracias a lo que aprendieron con mi método.

Por eso, puedo garantizar por escrito que ¡funciona! Miles de personas en todo el mundo ya lo han comprobado.

Si usted desea conocer más detalles sobre cómo hablará inglés con sólo 1.000 palabras o conoce a alguien que necesita hablar inglés rápidamente, llame a CCC y le informaremos."

902 20 21 22

www.cursosccc.com

CCC

The
Maurer
Method

Le invitamos a recibir información sin compromiso llamando al 902 20 21 22 o enviando este cupón a CCC: Apdo 17222 - 28080 Madrid.



Recibirá este curso gratis en el Curso de Inglés y negocios GRATUITO con el PROYECTO DE LECCIÓN

- CCC, fue acreditado por EDUCACIÓN
- Acreditado por el INEM
- Acreditado por el INCEP (Instituto Nacional de Evaluación de la Educación)
- Acreditado por el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales
- Acreditado por el Ministerio de Sanidad y Consumo

GARANTÍA DE APRENDIZAJE

Si al terminar el Curso, el alumno no queda satisfecho de la enseñanza recibida, CCC le devolverá el importe abonado.

¿QUÉ CURSO LE INTERESA?

Nombre: _____ Apellidos: _____
Domicilio: _____ Nº: _____ Piso: _____
Población: _____ C.P.: _____ Provincia: _____
Teléfono/s: _____ Fecha nacimiento: ____/____/____
DNI (opcional): _____ País de nacimiento: _____
E-mail: _____

El interesado debe aceptar la siguiente condición: CCC se reserva el derecho de utilizar la información que se proporciona en este formulario para fines de marketing y de gestión de su negocio, así como para enviarle información sobre sus cursos y servicios. Si no desea que CCC utilice su información para fines de marketing, debe marcar la casilla correspondiente en el apartado de "Otras condiciones".

YXI

CCC

Otros Cursos de CCC

- Graduado ESO. Preparación Título Oficial. ■ Guitarra. ■ Decoración. ■ Monitor/a de Manualidades. ■ Curso Práctico de Tapicería.
- Esteticista. ■ Peluquería. ■ Auxiliar de Enfermería. ■ Auxiliar de Geriatria. ■ Quiromasaje. ■ Naturopatía/ Herbolitética.
- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal. ■ Monitor de Yoga. ■ Cocina. ■ Auxiliar de Clínica Veterinaria.
- Electricista Profesional. ■ Técnico en Construcción de Obras. ■ Gestor Inmobiliaria. ■ Técnico en Ofimática Empresarial e Internet.
- Contabilidad. ■ Administración de Empresas. ■ Prevención de Riesgos Laborales. ■ Título Oficial de Agente Comercial.
- Experto en Bolsa e Inversiones.

Profesor Carlos Maurer

Autor del Método "El Inglés con 1.000 palabras",
"The Maurer Method"

Clase Maestra: Conker: Live and Reloaded

Su vida gira en torno a los pájaros, el alcohol y la pasta, y las descuaieringantes situaciones que le toca vivir parecen sacadas de una peli dirigida al alimón por los hermanos Marx y los Farelly. ¡Prepárate para disfrutar la aventura más anárquica de todos los tiempos!

Tan sólo quería pasar una noche a lo grande y acabó convertido en el rey del lugar. ¿Cómo pudo sucederle algo así a un roedor borrachín, paposo y deslenguado? Si quieres saber lo que aconteció antes del famoso *Bad Fur Day*, sigue nuestros consejos...

Para salir bien parado, lo único que debes saber es que Conker puede saltar (B), flotar (mantén pulsado B tras un salto), saltar más alto (mantén pulsado el gatillo derecho para arrastrarte antes de saltar) y machacar sesos con un bate claveteado. Fíjate además en los «botones contextuales»; si te colocas justo encima Conker adquirirá nuevas habilidades y armas. Debes saber también que el chocolate es el mejor amigo de una ardilla: Conker puede guardar hasta seis pedazos en sus peludos carrillos. Perderás un pedazo cada vez que le hiera un enemigo o se despeñe desde una distancia considerable. Hay tabletas por todas partes y reaparecen a los pocos minutos de haberlas recogido. Esta guía empieza en el segundo capítulo porque el primero no es más que un nivel de entrenamiento.

CAPÍTULO 2 Ventoso

Ahora que Conker está sobrio y preparado para el auténtico desafío, descubrirás que tan pintoresca aldea ejerce de núcleo central que te dirige a la retahíla de subcapítulos y desafíos. En algunos de ellos deberás saltar desde las sobredimensionadas hojas de una planta y en otros empujar enormes pelotas de excrementos.

Sra. Abeja

Debes recuperar su colmena, así que sube por la rampa de la izquierda y mata a los dos Ositoz para que la vuelta, cargado con la colmena, te resulte más llevadera. Recoge la colmena que hay frente al avispero y luego corre a encontrarte con la Sra. Abeja. Si las avispas te pillan, gira con la colmena para rechazar sus ataques. Completa esta misión y la Sra. Abeja te recompensará con dinero. Cruza la pasarela y colócate sobre el panel contextual; emplea la catapulta para liquidar a los escarabajos que ejercen de centinelas un poco más arriba. Golpéalos una vez y alzarán el vuelo para lanzarse en picado en tu contra; sigue disparando antes de que se acerquen demasiado. Ahora puedes elegir entre dos caminos: si optas por el de la izquierda,



⬆ Golpea, retírate, golpea, retírate...



⬆ Es estúpida, inútil y su marido la engaña con una planta.



⬆ ¡Esta vaca no es una damisela!

continúa leyendo. Si prefieres el de la derecha, pasa al Capítulo 4: Los chicos del granero.

Cagadero

El cagadero lo tienes justo delante del lugar por el que entraste en la zona apestosa. Entra y pasa por la ventanilla. Sortea el tramo de cuerdas y plataformas (mata o da esquinazo a los Ositoz); si caes al fondo, salta por el agujero y aparecerás por cortesía de la teleportación en el piso de arriba. Sigue subiendo hasta que cruces un pasillo que conduce a una plaza de toros.

Laxante

Camina hacia la izquierda de la puerta y verás una pila de barriles: sube por ellos y encáramate al tejado de la cabina. Acto seguido, salta sobre las pelotas rodantes de estiércol que van lanzando de forma continuada, esquivando la mierda y salta hacia el grifo gigante. Verás una flecha justo encima: corre en la dirección hacia la que señala, acciona el grifo y deposita un chorro de zumo de ciruela en el abrevadero que hay debajo.

¡OLEEEEEEE!

Regresa a la plaza de toros y colócate frente al objetivo: tiente al toro para que proceda a la carga (recuerda que debes apartarte en el último segundo). Se abrirá una nueva puerta y una vaca irrumpirá en el coso. Haz que el toro embista contra el segundo

objetivo y luego súbete a su lomo. Ahora podrás conducir al astado hacia la vaca y pulsar B para embestir. La vaca se beberá el zumo de ciruela y empezará a cagar con todas sus fuerzas a través de la rejilla que hay en el centro de la plaza de toros. Convence al toro para que embista de nuevo, salta sobre su lomo y dirígelo contra la vaca una vez más. En esta ocasión, la vaca quedará hecha polvo, pero rápidamente aparecerá una nueva. Repite el proceso de nuevo con un par de vacas más.

Alcantarillas

Nada entre la porquería y sube a la plataforma contextual para tragarte unas cuantas píldoras de la confianza. Estas maravillas brindarán a Conker la confianza necesaria para zambullirse en aguas profundas. Sal en la zona principal y cruza el pasillo por el que entraste en un principio. Si sales a la superficie en este punto verás una estancia escondida repleta de pasta.

Grandes bolas de mierda

Cuando salgas de la cabina te darán la pelota de excrementos que te prometieron; empuja la pelota por el camino superior. Desde la cabina servirán otra bola de mierda; recógela, pero en esta ocasión empuja la pelota por la rampa inferior. Detén la pelota en la cueva y empléala para encaramarte al tejado de la cueva y obtener dinero. Hecho esto, mete la bola en el fondo de la cueva y abríras la entrada que queda en la falda de la montaña. Para saber lo que te aguarda dentro, salta al Capítulo 5: Sloprano

CAPÍTULO 3 Torre de los murciélagos

Ahora toca coger otra pelota de mierda. En esta ocasión, hazla rodar hasta el camino principal: justo arriba verás un cartel que reza «¡Bolas de mierda prohibidas!». ¿Necesitas algo más para despeñar una bola de mierda por el borde? Hazlo y luego salta sobre el interruptor para desecar el lago cercano. Dirígete a nado hacia la puerta y crúzala.

Pareja de Barry

Sumérgete y pasa por la abertura submarina >>



⬆ Haz rodar dos de estas pelotas marrones loma arriba. ¡Cuán bucólico!



↑ En este juego no hay tiempo para chorradas!

» que hay al lado del cazón. Cuando emerjas, habla con los resaltes abusones y salta sobre la plataforma móvil. Mata a los ositoz y avanza por la viga. Cuando llegues a la plataforma contextual, espera un segundo o dos antes de pulsar el botón B para chamuscar al murciélago. Sigue escalando la torre y al final llegarás a una viga que conduce a una palanca. Salta hacia dicha palanca y tira de ella para abrir una puerta en la parte inferior. Escala de nuevo a la torre y salta por las almenas de la parte superior para obtener más dinero.

Venganza de resaltes

Baja a la parte inferior de la torre, machaca al resalte y colócalo en posición en el extremo izquierdo de la fila. A continuación, zambúllote de nuevo y sumérgete hacia la izquierda: verás la puerta que acabas de abrir. Pasa por ahí y llegarás a un pasadizo submarino en el que pululan dos enemigos. Bucea por la parte alta del pasillo para darles esquinazo y recoge los dos resaltes siguientes. Si te hieren mientras llevas uno de vuelta por el túnel, el resalte volverá a su posición inicial. Cuando tengas todos los resaltes alineados, salta sobre el enorme resalte que hay en el centro de la estancia y corre alrededor en la dirección de la flecha para atraer al cazón.

La combinación

Nada de vuelta a la moto acuática y guía a Bagre hacia el cazón (debes sumergirte cuando te acerques al cazón para activar la siguiente escena).

Puertas explosivas

Colócate sobre la plataforma que se desliza hacia el exterior y mira hacia la rueda giratoria que hay en la pared del fondo. Justo encima hay una secuencia de flechas: si ves girar la rueda, verás también unas flechas que aparecen en algunos puntos de la ventana circular. Emplea tu catapulta para disparar a las cuatro flechas, y abrir las puertas que dejarán al descubierto un montón de pasta.



↑ Emplea tu catapulta para reventar el código.

CALEFACCIÓN CENTRAL Cómo derrotar a la caldera

REJILLA MORTAL

Atrae a la caldera hacia las cuatro rejillas; para ello, salta arriba y abajo asegurándote de que te vea.

BAJO PRESIÓN

La caldera está a punto de estallar. Tapa cuatro veces sus entrañas para matarla.

ALCOHOLPOCALIPSE

Colócate aquí y ejecuta un súper salto para agarrar el tirador que hay justo encima y empapar a la caldera de alcohol.

ARDILLA FRITA

Aparte de pisotearte, el principal ataque de la caldera consiste en escupir llamas. Lograrás esquivarlas sin excesiva dificultad.

EN TODA LA CHIMENEA

Mientras la caldera va de aquí para allá, baja de un salto y colócate al lado de sus brillantes gónadas. Acto seguido, pulsa el botón B.

DINERO, SABIO DINERO

Colócate al lado de un puñado de pasta y descuajéngate con sus divertidos insultos. De la boca de un billete escucharás los tacos más groseros que puedas imaginarte.



↑ Parece ser que el pescado no abunda...

La guarida de los Clang

Cuando nades hacia el fondo, no olvides rebuscar en las jaulas de burbujas para recuperar tus reservas de oxígeno antes de seguir buceando. Cruza el pasillo verde luminoso que hay al final del túnel, pero no pierdas de vista a los malísimos peces mecánicos. A partir de aquí, pasa por el túnel azul y sal a la superficie para tirar de la palanca. A continuación, vuelve a sumergirte y procede por el túnel amarillo.

Meódromo

Dirígete al barril que hay bajo la entrada y pillá una buena kurda. Mientras avanzas a trompicones entre meadas, pulsa el botón B de nuevo para desenfundar tu nueva «arma» y empieza a mearte sobre las criaturas flamígeras. Tras una buena descarga, su llama se extinguirá, pero acudirán más criaturitas. Cuando te quedes sin pis y empieces a tambalearte haciendo arcadas, dirígete a la siguiente plataforma contextual que hay al lado de la caldera para ponerte sobrio y luego repite el proceso. Cuando hayas apagado a un buen número de criaturas en llamas, abrirán la caldera tonta.



↑ ¡Así es como puedes amasar una fortuna!

La venganza del cazón

Sumérgete (así nadas más rápido) y regresa a la moto acuática con el cazón a remolque. Colócate al lado de la Bagre para frenar al cazón: cuando llegues a tierra firme, salta sobre el cazón para hacerte con el dinero de la torre.

CAPÍTULO 4 Los chicos del granero

Puedes proceder con el Capítulo 5 antes de salir de la Pongy Zone aunque, por razones de continuidad, cubriremos primero el Capítulo 4, al que se accede por el camino de la derecha que parte de Ventoso.

Marvin

Acude a ver las cajas apiladas que tienes delante y descubrirás que necesitas queso para deshacerte del ratón Marvin. Dirígete al redil del queso y arranca trozos para Marvin; obligale a comer tanto que al final explote. Ahora podrás saltar por las cajas y alcanzar el tejado del granero (procura saltar sobre los tubos y avanzar primero de izquierda a derecha por la cornisa exterior para llegar hasta una cola de ardilla). Aquí arriba encontrarás dinero y una pla-»



↑ ... y en rincón rojo, ¡haces de heno gigantes!



↑ Apunta a los cables exteriores de la unión...

» taforma de presión que abre la puerta principal de la parte inferior.

Horquilla loca

Acércate a la estantería en la que hay pintura y una brocha y activarás un combate entre la horquilla y tu personaje. Arrástrala hasta la zona principal, en la que se encuentran los haces de heno saltarines, y colócate de modo que cada vez que la horquilla intente atacarte haya un haz entre ambos. En este caso, liquidará al heno, pero no a ti. Repite hasta que no queden haces y la horquilla se retirará e intentará suicidarse.

Días de sol

Sal y habla con la Sra. Abeja, quien te alertará sobre el girasol. Ve a hablar con la florecilla antes de detenerte en la zona que queda en medio de la Sra. Abeja y el girasol. Aquí hablarás con las abejas cosquilleantes. Dirígelas hacia el girasol. Deberás conducir a cinco grupos de abejas cosquilleantes hacia el girasol para que la Sra. Abeja pueda hacer realidad sus sueños. Incluso se ofrecerá para que pases un buen rato con ella! Colócate delante del girasol y ejecuta un supersalto para aterrizar en sus senos; desde ahí serás catapultado a los cielos y podrás recabar más billetes.

Piérdete

Emplea la caja botante que hay frente al granero para acceder a la entrada superior y avanza por la viga del interior; chamusca a todos los murciélagos que se crucen en tu camino. Cuando llegues a la plataforma contextual, apunta alto y corta la nariz de la horquilla. Salta sobre la estantería y sube a la horquilla que hay en el suelo. Colócate detrás del haz de heno y emplea la horquilla para ensartarla. Si te derriban recuerda que hay onzas de chocolate en los rincones del granero. Al cabo de unos cuantos golpes contra el haz, el suelo se abrirá.

Came frita para cenar

El nivel del agua no para de subir y debes cortar varios cables eléctricos para que no lleguen a mojarse



↑ EL MONSTRUO CAGADERO. Con dientes de maíz dulce, tiene una boca que da asco.

EL MISTERIO DE LA GRAN SARTÉN

En los foros se rumorea que Conker puede blandir dos armas y cambiar de una a otra cuando le apetezca. Lo que es cierto es que podrás utilizar tanto la sartén del juego original como el bate de tachuelas. Lo malo es que sólo puedes emplear la sartén durante unos minutos en el nivel de entrenamiento «La Sartén». Cuando lles la sartén a la Gárgola, como en el juego original, se reirá y dirá que los diseñadores han cambiado el nivel de entrenamiento para que los jugadores crean que el resto del juego es diferente. Te dirá que pruebes con algo más consistente, momento en el cual Conker desenfundará el bate y se la cargará. A partir de ese instante, tan sólo utilizarás el bate.



↑ ¡Mira qué cuco el dinosaurito carnívoro! Sin embargo, no le cojas mucho cariño.

si no quieres que el lugar se convierta en una sartén gigantesca. Dirígete a la columna que tienes delante y sube por la escalera que verás justo detrás. Salta a la plataforma contextual que hay arriba y busca los cables eléctricos. Desde esta posición podrás apuntar a tres (apunta a las conexiones de la parte superior). Acto seguido, nada hacia la siguiente torre y repite el proceso. De vuelta en el granero, salta a la tableta de piedra del monje y serás catapultado: recoge toda la pasta que encuentres.

Salto mortal

Sube por la escalera y arriba descubrirás un trampolín. Salta desde la punta y pulsa B para transformarte en un yunque y machacar el botón que hay abajo. Se abrirá la puerta del barranco. Pasa por la puerta y recoge el dinero antes de largarte.

CAPÍTULO 5 Sloprano

Debes volver a la zona maloliente para deshacerte de una deposición realmente problemática...

Mazorcas de maíz

Despeña todos los pedazos de maíz tierno de las cornisas para que caigan en la cloaca de abajo, al tiempo que esquivas las bolas de mierda que llueven por doquier (para saber por dónde vienen estudia la trayectoria de sus sombras).

Dulce melodía

Cuando te enfrentes al poderoso cagador, colócate sobre las plataformas contextuales y lánzale papel de váter a su boca cantarina. A medida que la canción se acelera la cosa se complica, de modo que»

Pedidos por SMS al 7565

A. Servicios ofrecidos por: CLEMÁTICA 2010, S.L. Apartado Correos 57204, 28223 Madrid. Compatibilidades de:
 0,6600,3510,3650 Motorola; C450,C370,C550 SonyEricsson; n7610,n7630,2600 SIE- M55, S55, SL5E, C60,
 500,6610,6650 Motorola; C450,C370,C550 SonyEricsson; n7610,n7630,2600 SIE- M55, S55, SL5E, C60, MC60,
 500,6610,6610,6800,6810,6820,7210,7250,7250,7600,7610,7650,8910 N-gage; Motorola: C450,C550,
 Gx30; Siemens C60,c65,c65s,m55,s55,s5x1; Sonyericsson: k700i,p900,1610,1630,2600,STRIP
 20,7200,7210,7250,7600,7650, N-gage, 50x15; Nokia:3100,3200,3220,3300,3510;3650,3669,5100
 e1000,1180,1220,13, V300, V400, V500, V525, V535, V550, V600, V80, V850; samsung todos sgh: D410
 c65,c65s,m65,s65,sx1; Sonyericsson: k700i,800,2100,2600, ACB; Nokia:3100,3200,3300,3510,
 3650, Motorola: C370, C450, C550, V300, V400, V500, V525, V600; Sagem m765; Sonyericsson 1500i,
 5140,6100,6200,6220,6230,6600,6610,6610,6800,6910,6820,7200,7210,7250,7250,7260,7610,7650,
 SIE C60,c65,c65s,m55,m65,s55,sx1; Sonyericsson: k700i,p900,1610,1630,2600 Resto, consultar
 el móvil. El número de mensajes depende del producto descargado.



↑ Lo peor es topar con un dinosaurio.



↑ ¡Muere, escoria insectoide del diablo!

» debes afinar la puntería. Cuando lo hayas derrotado, la pared de cristal se hará añicos y podrás recabar la pasta y también la cadena, que va de perlas para deshacerte definitivamente del apuesto enemigo. Hecho esto, tírate a la cacerola y sortea el peligroso cambio de sentido.

CAPÍTULO 6 Uga Buga

Cuando entres en la zona prehistórica, trepa al tejado del templo desde las puertas y recoge el dinero, pero procura no ejercer de merienda para los raptors.

Borrachos indeseables

Avanza por el pasillo que queda a la derecha de la cabeza de dinosaurio de piedra y salta sobre el huevo gigante. Cuando se casque, conduce al retón de raptor a la sala de culto y detente el tiempo justo para que pueda zamparse a todos los cavernícolas que se crucen en su camino.

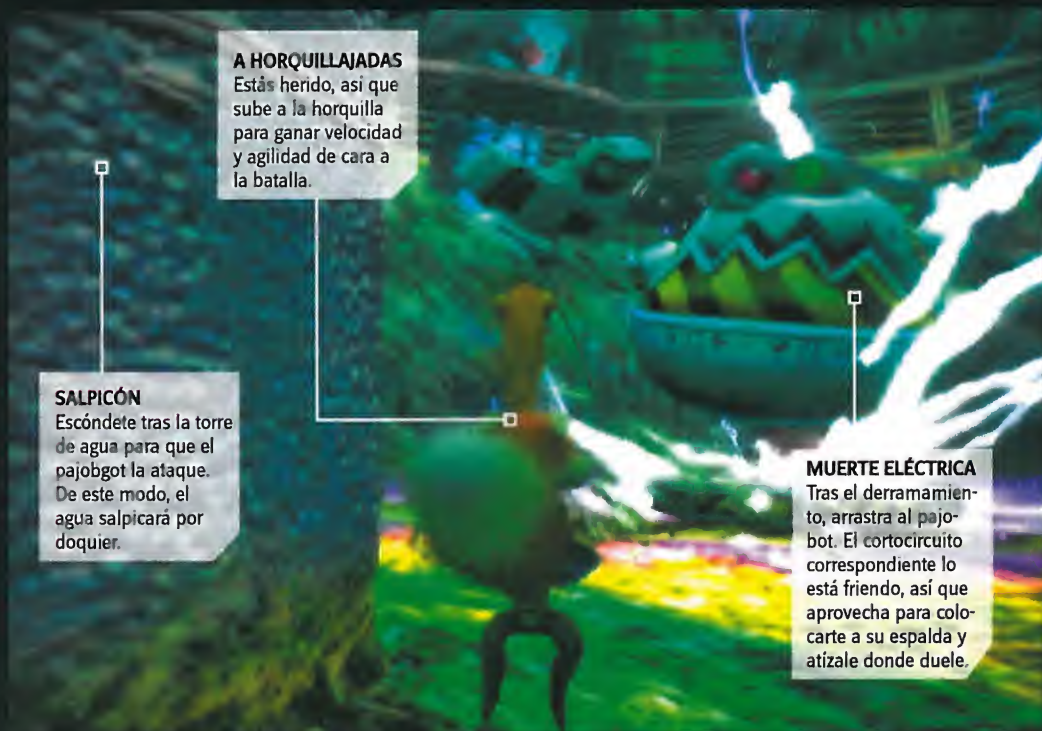
Sacrificio

Conduce a tu prehistórico colega hasta la plataforma de los sacrificios que hay delante de la cabeza de dinosaurio y a continuación sitúate sobre la plataforma contextual. Arriba, hacia la derecha, verás una flecha que apunta hacia las alturas; endiñale con la catapulta y se alzará la losa de piedra. A continuación, atrae al pequeño dinosaurio hacia la plataforma. En cuanto esté encima, sal por piernas y colócate de nuevo sobre la otra plataforma; en esta ocasión, dispara la catapulta hacia la flecha que apunta al suelo y que hay en el extremo opuesto. La losa de piedra aplastará al gracioso diño.

Baño de moco

Colócate sobre la tabla de piedra del monje que sale de la boca del dinosaurio de piedra y te catapultará hacia lo alto de su cabeza. Recoge la pasta y examina los agujeros de la nariz del dinosaurio. Cuando no salga humo verde, salta dentro de cada agujero y esparce pimienta. Tras el imponente estornudo podrás adentrarte en la cabeza.

MUERE, ROBOT Cómo derrotar al pajobot.



A HORQUILLAJADAS

Estás herido, así que sube a la horquilla para ganar velocidad y agilidad de cara a la batalla.

SALPICÓN

Escóndete tras la torre de agua para que el pajobot la ataque. De este modo, el agua salpicará por doquier.

MUERTE ELÉCTRICA

Tras el derramamiento, arrastra al pajobot. El cortocircuito correspondiente lo está friendo, así que aprovecha para colocarte a su espalda y atízale donde duele.

¡LÁRGATE!

En la zona apuesto, sube por la escalerilla que hay frente a la montaña y llegarás a un puente que conduce al banco de la reserva federal. Si intentas cruzar el puente se hundirá y caerás al abismo. No pasa nada, ya que puedes volver a subir por la cuerda que cuelga de un lado del puente derruido. En líneas generales, se trata de un ejercicio inútil, pero al menos disfrutarás de los carteles de la entrada, en los que puedes leer a las claras que tu presencia no es ni mucho menos bienvenida.

Ídolo

Avanza por todo el cuerpo hasta que logres hacerte con la capucha del cavernícola. Acto seguido, deshaz lo andado y conduce a los devotos hasta el club Rock del Duro. Liate a tortas con una de las criaturas de piedra que hay en el exterior y tus nuevos colegas te prestarán encantados su ayuda. Cuando de las criaturas de piedra no queden más que escombros, habla con el gorila de la disco para que te deje entrar.

Rock del Duro

Colócate detrás de la barra y haz rodar al cavernícola comatoso por la rampa hacia la entrada: colócalo sobre la plataforma de presión. Regresa detrás de la barra y bebe hasta emborracharte por completo. Colócate delante del cavernícola que baila frente a la puerta que acabas de abrir y haz que la atraviese gracias a un potente chorro de humeante meada. Toma el tónico que hay en la estación Feel Good para combatir la borrachera y avanza por las plataformas hasta la cornisa más alta; haz rodar al cavernícola meado hasta la siguiente plataforma de presión. Vuelve a pillarla y lanza tu chorro de orina contra otro cavernícola danzarín para que atraviese la puerta nueva y destruya la jaula de Berri. Dirígete a este punto para recoger el dinero.

La carrera de la bomba

Cruza la cabeza del dinosaurio por el camino de la izquierda y, una vez depositada la bomba, sortea el pozo de lava saltando de plataforma en plataforma hasta alcanzar la salida. Ándate con ojo, porque si permaneces demasiado tiempo sobre una plataforma se desplomará.

Robado

Da unas cuantas vueltas de reconocimiento al circuito para irle pillando el tranquilo y luego pulsa

adelante en la palanca de control para acelerar y empezar a dar caza a los chorizos. Cuando te acerques, pulsa B o el gatillo derecho para atizarles con tu bastón. Golpea sin tapujos, puesto que la detección de colisiones es muy leve en este punto y lo más probable es que cada vez que atices derribes al ladrón y puedas quitarle la pasta. En cuanto hayas liquidado a dos de los ladrones, la carrera se alterará un ápice: ten mucho cuidado con el cambio más importante. Nada más derrotar a todos los chorizos, sube por la rampa y recoge la pasta.

Comida del ave de presa

Esquiva los ataques del ave de presa; para ello, ejecuta saltos y movimientos flotantes bien sincronizados y dirígete a la plataforma contextual que hay en el centro del escenario. Desde aquí podrás hipnotizar al dinosaurio atontado y utilizarlo a modo de arma para deshacerte de las hordas de cavernícolas.

Venganza de las avispas

De vuelta en Ventoso, habla con la Sra. Abeja de nuevo e intenta recuperar su colmena una vez más. La criatura que custodia la entrada principal del nido de avispas ha desaparecido y puedes entrar sin mayores contratiempos. Mata a todos los enemigos de la pasarela para que la huida posterior sea más fácil y emplea la multiametralladora para liquidar a las avispas.

Sr. Barril

Ahora ya dispones de 2.110 dólares que puedes entregar al Sr. Barril. Dirígete al molino y condúcelo por la loma para despejar una nueva ruta.

CAPÍTULO 7 Espectral

Bienvenidos al particular parque temático del terror de Conker. Conker, en lo que supone una mejora

considerable frente a la versión original para N64, gozará en esta ocasión de un equipo al más puro estilo *Van Helsing* para hacer frente al mal.

El señor Muerte

Sumérgete en el lago de sangre y dirígete al túnel de la izquierda. Acciona la palanca y sigue nadando hasta que puedas hablar con Greg la Parca, quien te brindará un arma. Pasa por la puerta y te enfrentarás a un puñado de zombies; pon a prueba tu nuevo juguete: una estupenda escopeta con mira láser.

El conde Murciélagula

El conde Murciélagula resultará ser un ancestro tuyo que te transformará en murciélago. Para que el pobrecito no pase hambre, captura a los aldeanos y mételes en la picadora. Hay aldeanos en el salón, en la biblioteca y en los jardines, y para capturarlos no debes dejar de moverte al tiempo que esquivas sus proyectiles y rocías el lugar con pegajosos excrementos de murciélago. Cuando los oigas chillar, lánzate en picado, recógelos y condúclos a su muerte.

Zombies

Necesitas tres llaves para abrir la puerta principal. La primera está en el techo del comedor; debes acudir por la biblioteca (salta sobre la estantería central y liquida a los murciélagos). La segunda está en el centro del jardín (sólo podrás acceder cuando hayas colocado la primera llave en la puerta). Acto seguido, sube al primer piso y gira a la izquierda para entrar en la sala de la picadora. Sube por la escalera y salta hacia la palanca, con la que abrirás un pasadizo bajo la escalera. Crúzalo y obtendrás la última llave.

Sr. Barril

Haz rodar el barril por la pendiente que conduce al patio y colócate encima hasta que puedas dirigirlo por la corriente del lago sangriento y llegar a la cueva. Entra, recoge el dinero y ejecuta un salto al vacío para llegar a Resaca.



CAPÍTULO 8 Es la guerra

Tal y como aseveran en la escena de vídeo ies la guerra! Si prestas atención a la portada del periódico encontrarás referencias al «triángulo amoroso» del Sr. Abeja y a la «Muerte de Uggas en la tragedia

de los pedruscos». Además, los incondicionales de la versión original para N64 descubrirán que ha desaparecido el elemento de la anguila eléctrica que restablecía la corriente a la base. ¿Por qué demonios? ¿Acaso los jugadores de Xbox no somos capaces de hacer saltar chispas de estas serpientes marinas?

No hay corriente

Dirígete a la base militar de Ventoso. Una vez allí, ves hacia la derecha, baja por la escalerilla hasta la playa y tira de la palanca de alimentación energética. A continuación, vuelve a subir y empuja la caja metálica para que bloquee el tramo de escaleras que baja al barco. Sube por la colina que hay tras la puerta por la que entraste y derriba la puerta del lavabo.

TNT

Debes colocar dos bichos portadores de TNT a cada lado del avión accidentado; guíalos para que superen los peligros respectivos, colócate sobre la plataforma contextual y prende las mechas.

El asalto

Ponte a cubierto tras las juntas de las vigas metálicas que encontrarás de subida a los búnkers. Verás más soldados en tu misma tesitura, pero el número irá decreciendo conforme te aproximes a los búnkers. Cuando cese el fuego enemigo, corre a la viga siguiente y repite el proceso tantas veces como sea necesario. Cuando llegues al búnker, revienta la cerradura y entra.

Único superviviente

Cuando te enfrentes al pasadizo de los rayos láser, no pierdas de vista el techo, ya que los soldados enemigos suelen descolgarse desde los conductos del aire.

Lista de bajas

No creas que podrás salvar al prisionero de la silla eléctrica si tiras de una palanca; lo freirán elijas la palanca que elijas.

Salvar al soldado roedor

Emplea el cañón láser para reducir a los soldados ositoz y luego salva al roedor del pelotón que dispara. Condúcelo por el pasillo de la derecha y utilízalo a modo de escudo en el tramo de las minas araña.

¿HUMOR AMARILLO?

Entre tanto humor de letrina, higidillos gratuitos e improprios exagerados, he aquí una lista de los momentos más hilarantes que podrás vivir...

LA CANCIÓN DE LA MIERDA

Combate contra el poderoso cagador dentro de la guardia de los escarabajos peloteros e intentará calmar tu furia con una canción hilarante al tiempo que te lanza pelotas de excrementos frescos. ¡Qué encanto!

LOS RESALTES SE CABREAN

Cuando te deshagas del cazón haciendo girar los resaltes de la torre, los pequeños resaltes femeninos se vengarán del repugnante resalte poniéndolo en una situación harto comprometida con el gran resalte. ¡Lo cierto es que a su afeminado alter ego no parece afectarle demasiado!

EL REY DE LA PISTA

En el club Rock del Duro gozarás de algunas de las muertes prehistóricas más divertidas, pero lo mejor está por llegar: deja a Conker a su aire durante un minuto y, para pasar el rato, empezará a ejecutar unos movimientos dignos del mayor hortera de discoteca del mundo.

BANJO GUILLOTINADO

Está bien eso de que los desarrolladores sean capaces de reirse de sí mismos. No es de extrañar, pues, que la cabeza de Banjo Kazooie aparezca empalada en una placa sobre la opción Live del menú principal.



↑ Esto es la guerra. O eso parece.



↑ Ositoz, pistola; pistola, ositoz.



↑ Sus malos modos no nos afectan lo mínimo.

Cuando llegues a la puerta grande, dirígete hacia el agua y salta al bote neumático. Destroza las cuatro cerraduras naranjas de la puerta con el bazooka. Tendrás que interrumpir durante un momento esta misión para liquidar a los paracaidistas ositoz.

La torre

Métete en el tanque y destroza la puerta del símbolo radioactivo. Entra y abre las puertas. Justo detrás está la torre. Evita la luz de su foco y salta sobre el limo para bajar el puente; regresa al tanque y cruza el puente que acabas de bajar. Cuando se acerques a la torre deberás disparar a los cuatro bloques rayados que hay en la base y derruirla.

La niña

He aquí una batalla sencilla: en esta zona encontrarás tres búnkers con forma de cueva y detrás de cada uno un pequeño muelle que conduce a una plataforma contextual. Procede por cualquiera de estos muelles que brille, desenfunda el bazooka y dispara a cada submarino que emerja con la intención de lanzar un misil.

El experimento

Corre hacia tu tanque y dispara a las ametralladoras del monstruo mecánico. Cuando se acerque con pose amenazadora hacia tu posición, dispara a su mano para que suelte a la niña y, cuando se gire para recogerla, machaca su único punto débil, sito en la espalda. A continuación, la criatura desenfundará dos armas más, así que repite el proceso y pon- ➤



↑ No sabemos qué demonios pinta este tipo en el argumento...



↑ Ten cuidado con los más cucos.



↑ La energía es un bien muy preciado.



↑ ¿Se te ocurre mejor forma de controlarlo?

» te a cubierto en un búnker si crees necesario recuperar fuerzas.

La cuenta atrás

En un último acto de rencor, la niña iniciará una secuencia de detonaciones que provocará el derrumbamiento total de la base. Dispones de cuatro minutos y medio para poner pies en polvorosa. Métete por el agujero, atraviesa las vallas láser a la carrera y regresa a la playa antes de que la isla entera vuele por los aires.

CAPÍTULO 9 Ladrón

Cuando regreses a Ventoso descubrirás que la cosa va de mal en peor. Un desprendimiento ha aplastado a la Sra. Abeja y el desolador paisaje está formado por los escombros del molino derruido.

El muerto del molino

Sube por la colina hasta llegar al punto en el que estaba ubicado el molino y habla con el roedor antes de bajar a las ruinas.

Vérticex

Ponte a cubierto tras las columnas: cuando oigas que los vigilantes vociferan órdenes para reagruparse, pulsa el botón B para pasar al modo de cámara

LA GRASA LUCHA Cómo derrotar a Buga.

A BASTONAZOS

Cuando Buga se disponga a alzar su bastón, haz que el raptor le pegue un bocado en sus partes. Mientras se tambalea, colócate a su espalda y masácrale el trasero.

MEJOR CON LECHE

Mantén las distancias con Buga cuando salte. Si te estás quedando sin chocolate, busca refuerzos en el perímetro.

TÁCTICA DE CHOQUE

El ataque principal de Buga es una onda de choque que lanza cuando salta. Salta tú también y lograrás esquivarla.

UBICACIÓN DE LAS COLAS

Ventoso

Tras la señal que hay a los pies de la loma sinuosa.

Los chicos del granero

Cuando hayas drenado el agua abrirás una puerta bajo el granero. También puedes avanzar por la cornisa que rodea el tejado del granero.

Torre del gato

Tras hablar con Bagre, nada a favor de la corriente y salta detrás de la primera catarata.

Sloprano

Tras derrotar al cagador, salta a la zona que ocupaba y pasa por la puerta.

Uga Buga

Salta sobre la tableta de piedra del monje para catapultarte hacia la cabeza de piedra del dinosaurio. A continuación, procede hacia su lomo.



↑ Dispara a los bloques rayados de la base de la torre para derribarla.

lenta, que te permite apuntar y disparar a los guardias en movimiento antes de caer de nuevo a tierra.

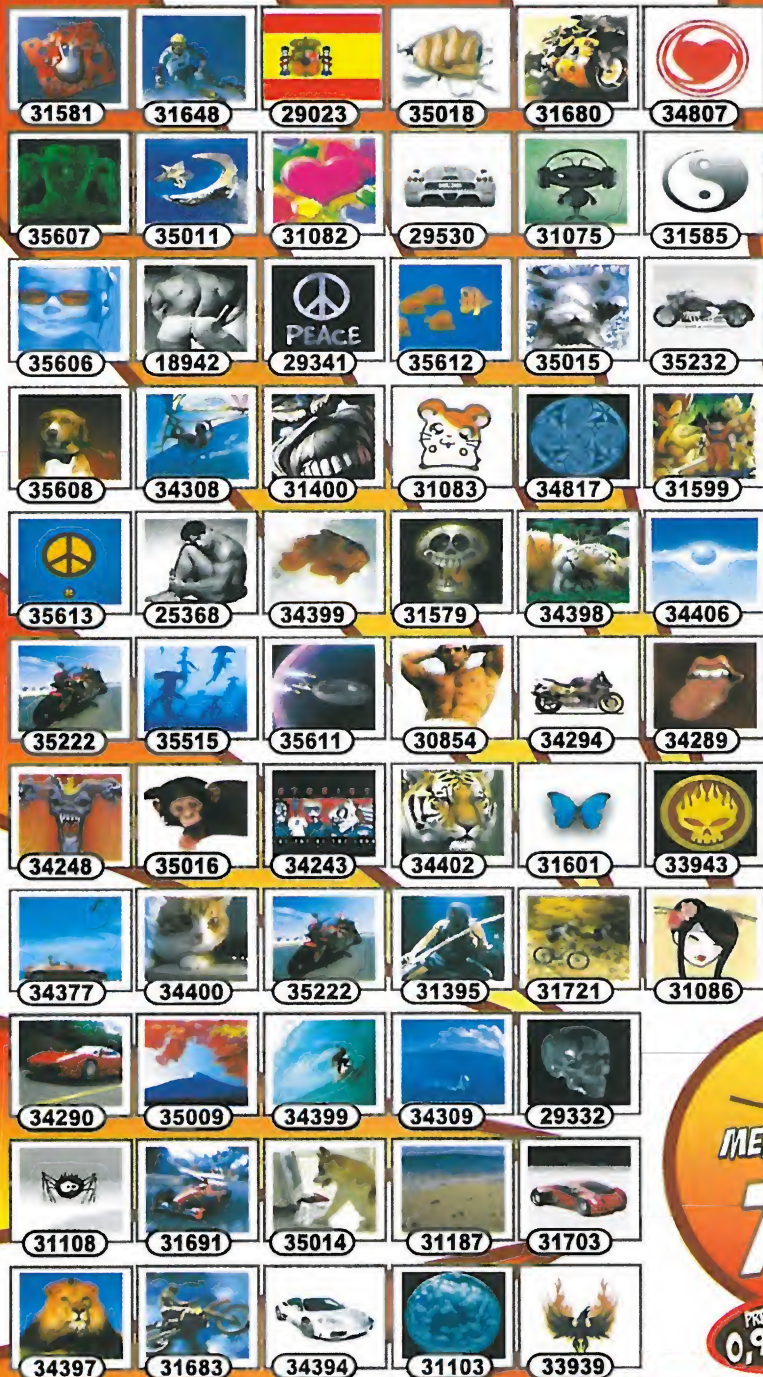
La bóveda

El alienígena dispone de tres ataques diferentes. Un coletazo en salto (el más habitual), una arremetida con bocado incluido y una carga a plena potencia. Lo mejor que puedes hacer es permanecer muy cerca de la bestia para obligarla a proceder con el coletazo o el bocado. Para defenderte de ambos, martillea B para ejecutar breves propulsiones y flotar fuera de su alcance. Cuando aterrices, acércate y martillea el gatillo derecho para ejecutar una combina-

ción de puñetazos. Si logras asestar varios golpes en una serie rápida, el alienígena caerá al suelo aturcido. En este caso, colócate detrás, cerca de su cuerpo, y descubrirás que, de forma automática, agarrará su cola. Empieza a girar la palanca izquierda para oscilar a la bestia y a continuación haz girar la cámara con la otra palanca para encarar la esclusa de aire. En cuanto el alien haya pillado velocidad y no pueda agarrarse al suelo, pulsa el gatillo derecho para soltarlo y lanzarlo volando por la esclusa de aire. Tendrás que repetir el proceso tres veces hasta conseguir que la bestia se desintegre en el espacio exterior. Hecho esto, habrás completado el juego.

FONDOS A COLOR

Envía **MCIMAGEN** espacio y el **CÓDIGO**
al **7744**. Ej: MCIMAGEN 31581



JUEGOS JAVA

**Envía MCJAVA al 7744
y prepárate**



MODELOS COMPATIBLES PARA JUEGOS JAVA

[illegible]

TOP POLIFONICOS

Envía **MCPOLI**, espacio y el **CÓDIGO**,
al **7744**. Ej: **MCPOLI 12993**

12993 Gorillaz / Clint Eastwood
12991 Don Omar / Gata Ganster
12984 Gwan Stefani / Hallaback Girl
12981 50 Cent / Just a Lil Bit
12979 El Canto del Loco / Zapattilas
12927 David Bustamante / Gitanas
12923 Bruce Springsteen / Devil and Oust
12907 Melendi / Que el Cielo E. Sentao
12893 A. Ozco / Lo Que Tú Quieras Soy
12884 Estopa / Mediterráneo
12872 Chambao / Pókitu a Póko
12871 Bisbal / Todo por Ustedes
12854 Asturias Patra Querida
12842 Melendi / Caminando por la Vida
12835 Oasis / Lyla
12828 SJK / Yo paso del Amor
12802 Sash / La Primavera
12781 Perez / Princesas
12986 Hombres G / No lo Sé
12988 M. Naranjo / Sobreviviré
12987 M. Naranjo / Pantera en Libertad
12929 Shakira y A.Sanz / Tortura
12926 Il Divo / Regresa a Mí

12875 Julio Vottio / Mambo
12872 Chambao / Pokito a Poko
12862 Pablo Puyol / Déjame
12854 Asturias Patria Querida
12844 Juanes / La Camisa Negra
12842 Melendi / Caminando por la Vida
12835 Oasis / Lyla
12828 SJK / Yo Paso del Amor
12802 Sash / La Primavera
12795 El Canto del Loco / Despiértame
12781 Perea / Princesas
12791 Starwars III / Marcha Imperial
12726 Bustamante / Devuélveme la Vida
12722 Las Supremas / Eres un Enfermo
12361 Andy y Lucas / Mi Barrio
12297 El Canto del Loco / Zapatillas
12568 SJK / A toda Mecha
12991 Don Omar / Gata Ganster
11314 Mecano / Hoy No Me P. Levantar
12610 Amaral / El Universo Sobre Mi
12990 Camela / Presiente Q. M. Engañas
12986 M. Naranjo / Las Campanas del Amor
12985 Monica Naranjo / Desatame
12979 Canto del Loco / Zapatillas
12974 Deluxe / J. Mueren Antes de Tiempo

12971 Ska P. / Cannabis
12959 Jarabe de Palo / 1m2
12931 La Musicalite / Brista
12916 Perez / Todo
12915 Perez / Superjunkies
12913 Perez / Madrid
12911 Perez / Antmales
12905 Mario / Let Me Love You
12893 A. Orzco / Lo Que Tù Quieras Soy
12892 Joselito / Mi Madre Querida
12870 Ana Torreja / Ya No Te Quiero
12843 Revolver / Es mejor Caminar
12836 Aigiva / Pirata De Boquita
12833 Monica Naranjo / Enamorada de Ti
12832 Malu / Diles
12813 Fabula / La Cal
12808 Mecano / Hawai Bombay
12803 Mecano / Ay Que Pesado
12801 I. Serrano / Ya Llego la Primavera
12800 Gabinete Caligari / Amor de Madre
12799 Fangoria / Entre Mí Oudas
12797 Mecano / Barco a Venus
12786 Ecos... / Algo Se Muere en el Alma
12782 Soraya / Llévame
12772 Instrumental / Amaral

12759 Ismael Serrano / Elegía
12752 Taxi / Jamás Me Fui
12749 Nancyra Rubias / Nancyra Rubias
12747 La Sonrisa de Julia / El Bufón
12746 Iguana Tango / Yo Estoy Aquí
12713 Ana Torroja / No Me Canso
12711 Jarabe de Palo / Grifa
12708 Tamara / Gato Q. Está Triste y Azul
12702 Luz Casal / Sencilla Alegría
12860 Dj Abel Ramos / Zanarkand
12723 Son de Sol / Brujería Eurovision
12490 El Chombo / Palante
12453 Sueño de Morfeo / Nunca Volverá
12951 Dj Tiesto / Adagio for Strings
12358 Andy y Lucas / Yo lo Que Quiero
13119 Jesse McCartney / Beautiful Soul
13092 Oasis / Wonderwall
13065 Neck / Para ti sería
13060 Keane / Bend and Break
13043 Shakira / Te Dejo Madrid
13038 Coldplay / Yellow
13037 Coldplay / Trouble
13036 Coldplay / Politik
13035 Coldplay / Dont Panic
12992 Akon / Lonely

Clase Maestra

Diecinueve cosas que hacer en San Andreas antes de morir siempre y cuando cumplas la mayoría de tus objetivos. No te pierdas ni un detalle de este magnífico juego.

BIENVENIDO A SAN ANDREAS. Si aún no eres miembro del exclusivo club de "Los más buscados de Los Santos", quizá tengas dudas sobre qué hacer este verano. Hemos reunido en una lista las diecinueve maneras más seguras de divertirte en Los Santos, San Fierro y el campo. Ninguna de las

excursiones que te proponemos son necesarias para completar el juego, pero pasarás un buen rato y aumentarás tus puntos de experiencia participando en ellas. ¡Vamos, no te lo pienses! Inserta el disco de *GTA San Andreas* en la consola y prepárate para la diversión sin límites.



1 MOLA MI BUGA: Tunear es caro. Hay garajes en Temple, Playa Del Seville (Los Santos), Doherty, Ocean Flats (San Fierro) y en Come-A-Lot (Las Venturas). Puedes modificar automóviles de los modelos Low-Riders, Street Racers, GT Cars y coches normales.



2 RECREATIVAS: Puedes jugar con todas las que hay en San Andreas. Te recomendamos que pruebes con "Lest's Get Ready to Rumble", que encontrarás en el Misty's Bar en García, San Fierro. De nada.



3 LAS AMIGUITAS: Denise no es la única chica de San Andreas, hay otras cinco. Para mejorar la relación con ellas, tendrás que responder a sus llamadas, sacarlas por la ciudad y comprarles regalos. Vamos, igual que harías en la vida real...



4 GRACIAS, CARIÑO: Si te lo montas bien te darán un objeto como muestra de su amor. Denise te ofrecerá las llaves de su buga para que puedas conducir frente a su casa. Cuando consigas el 100% con ella, te regalará un traje de chulo.



5 "CAMIONEANDO": Tras "Tanker Comander", podrás volver a la Flint County Truck Stop para realizar más misiones. Para completar algunas dispondrás de tiempo limitado, mientras que en otras tendrás que manejar mercancía robada o frágil.



6 EL REY DE LOS SANTOS: Participar en guerras de bandas es una de las partes más divertidas de San Andreas. Al terminar la misión "Doberman" se abre la opción de organizarlas. Intenta conquistar la mayor cantidad de barrios.



7 CABEZA DE FAMILIA: ¡Consigue un 100% en reputación y podrás tener tu propia banda de diez hombres! Acércate a cualquier miembro del clan y presiona hacia arriba en los botones de dirección para reclutarlo.



8 AFINA LA PUNTERÍA: Dirígete al Ammunition de Blueberry, en Flint County. Allí encontrarás a un pavo que tiene una galería de tiro encima de su casa y te dejará practicar un poco, muy bueno para subir tus estadísticas.



9 DROGAS NO: Pues tienen "materias prohibidas" para detener a un camión de los grandes. Y eso no está nada bien, así que liquidados a todos y además de conseguir una buena recompensa, habrás hecho la buena acción del día.



10 VOYEUR: Nuestro amigo CJ tiene el mismo grado de concentración que una almeja africana. Suelta el mando unos minutos y empezará a mirar a su alrededor en busca de algún trasero que merezca la pena.

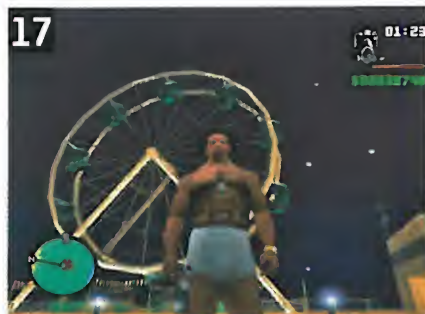
11



CABALLO GANADOR: Una buena manera de ganar (o perder) dinero rápidamente consiste en entrar en la tienda de apuestas Incide Track en Montgomery, en Red County. Presiona el botón Y cerca de cualquiera de las máquinas que verás ahí y podrás apostar por tu caballo todo el dinero que te puedas permitir. Pero, como ocurre en la vida real, nada te garantiza que puedas ganar, así que intenta no perderlo todo a la primera! Por suerte, aunque hayas completado la misión Against All Odds, donde Catalina y tú asaltáis el lugar y asesináis a los empleados, todo quedará olvidado en la siguiente visita.



POR LOS AIRES: Haz una visita a la tienda 8 Ball's Bomb. Puedes encontrarla cerca de la tienda de tatuajes de Idlewood. Conduce al interior para equipar a tu coche con una bomba trampa. Presiona B para activar el temporizador.



INMORTALIZAR: Mientras juegas a GTA, habrá momentos en los que te gustaría que hubiera un medio de capturar un evento para la posteridad. Coge la cámara del cuchitril de CJ en Grove Street y podrás sacar una foto a todo.



SALTAMONTES: El centro Cobra Martial Arts en García, San Fierro, es el hogar de un maestro de Kung Fu. Escucha los consejos de Sifu y luego dale una buena patada para aprender algunas técnicas de artes marciales.



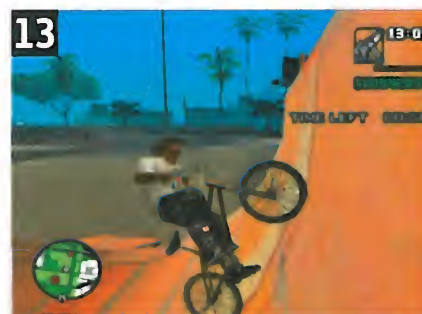
SALTO DE FE: Los saltos son muy divertidas. Dirígete al rascacielos circular del centro de Los Santos y busca la flecha amarilla que está junto a la puerta principal. Esto te dará acceso a la azotea y a un paracaídas. ¡Yipiiii!

12



TIEMPO DE COSECHA. Aunque la misión "Body Harvest" te permite conducir una cosechadora durante muy poco tiempo, en cualquier momento puedes volver a la granja en Flint County para conseguir otra. Como entretenimiento, te recomendamos aplastar viandantes por Los Santos...

13



SOBRE DOS RUEDAS. Cuando hayas desarrollado un mínimo de un 25% en la habilidad de bicicletas, podrás probar el trial de BMX de Glenn Park, en Los Santos. Intenta batir nuestro mejor tiempo de 2:32.



QUEMANDO LA CASA: El extintor de incendios no está ahí sólo para decorar. Merece la pena llevar uno encima por si tu Low Rider sale ardiendo. Si te das prisa, evitarás que explote, pero si lo hace, siempre puedes robar otro, ¿verdad?



SUPER SIZE YOU: Aunque engordar no proporciona ninguna ventaja real, recomendamos hacerlo por motivos humorísticos. Come todos los menús tamaño gigante que puedas durante unos cuantos días para que tu panza crezca.

En el DVD

EL DISCO de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el pad direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los videos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercará el zoom. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.



USES BINK VIDEO TECHNOLOGY.
COPYRIGHT (C) 1997-2002 BY RAD GAME TOOLS, INC

Mortal Kombat: Shaolin Monks

X Análisis: - X Puntuación: -
X Jugadores: 1

La saga *Mortal Kombat* parece haber recuperado todo el vigor y esplendor de épocas pasadas, y *Shaolin Monks*, su última encarnación, es una muy buena prueba de ello. Ambientado en el mundo de Outworld y mezclando los géneros de la video-aventura, los *beat'em-up* y la lucha al más puro estilo MK, este juego es de los que prometen muchísimas horas de diversión. Como comprobarás en la demo, el sistema de control es rápido e intuitivo, y los gráficos cumplen a la perfección con lo que se espera a estas alturas de cualquier título para Xbox. Muchos efectos especiales, muchos enemigos feos (y peligrosos),

mucha sangre y muchas vísceras, la inevitable ración de enemigos finales y, sobre todo, mucha lucha es la propuesta de este título. Además, no podían faltar los tradicionales *fatalities*, tan brutales como nos han gustado siempre.



- MOVERSE
- MOVER / CAMBIAR CÁMARA
- MAPA
- SALTAR
- ATAQUE POTENTE
- ATAQUE RÁPIDO
- ATAQUE DE LANZAMIENTO
- BLOQUEAR
- POTENCIAR GOLPE
- FATALITY
- LANZAR

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

X Análisis: ROX 43 X Puntuación: 8.5
X Jugadores: 1

Este puede ser el videojuego definitivo sobre el peculiar superhéroe que es el Dr. Banner, alias el Increíble Hulk. Y es que tras la fenomenal y más reciente adaptación cinematográfica, y el éxito de Spiderman en su última visita a nuestra consola, la expectativa de un juego que nos permitiese emular al gigante verde (no el de las hortalizas, hombre, el otro gigante verde) en sus peripecias destructivas eran muy altas. Y parece ser que por fin ha llegado ese juego: *Ultimate Destruction* -o sea, "destrucción definitiva"-, es lo que tú, aficionado al Increíble



- MOVIMIENTO
- CÁMARA / SELECCIÓN BLANCO
- NAVEGAR MENÚS
- SALTO
- COGER / LANZAR
- ATACAR
- ESPECIAL
- BLANCO
- CORRER
- BURLARSE
- BURLARSE

Hulk, estabas esperando desde hacía tanto tiempo. Salta como Hulk, machaca como Hulk, coge coches, autobuses y tanques como Hulk, y como hace Hulk, hazlos volar lo más lejos que puedas para que la explosión sea aún más gorda.



Scooby-Doo! Unmasked

X Análisis: - X Puntuación: -
X Jugadores: 1

Ésta no es la primera vez que Scooby-Doo, ese perro miedica pero de gran corazón que popularizó Hanna-Barbera con su serie de dibujos animados, prueba suerte en nuestra consola, pero nunca antes lo habíamos visto en tan buena forma física y estética. Decimos esto último porque es asombroso el grado de fidelidad en los gráficos y animaciones que se ha conseguido con este nuevo juego. Y lo mismo se puede decir de la física, porque nuestro perruno amigo brinca por todas partes, es capaz de ejecutar movimientos ofensivos y además puede convertirse en todo un experto karateca, siempre que coma las suficientes galletas y consiga reunir el valor suficiente para enfrentarse a sus enemigos. La



verdad es que si eres un *fan* acérrimo de este asustadizo pero entrañable clan, la demo se te hará corta, muy corta, y te dejará esperando el momento de acudir a la tienda para hacerte con este plateado título.

- MOVIMIENTO
- CÁMARA
- MOVIMIENTO
- SALTAR
- DESIZARSE
- GOLPEAR
- ACTIVAR / DESACTIVAR HUD
- SIN USO
- CENTRAR VISTA
- SIN USO
- SIN USO

Sega GT 2002

X Análisis: ROX 10

X Puntuación: 8,5

X Jugadores: 1-2

Cuando se trata de arcades de conducción, pocos estudios son capaces de hacerlo mejor que Sega. En esta ocasión, el sello nipón realizó una estupenda adaptación de su "GT" particular, que nada tiene que envidiar a los de la competencia. Y aunque en esta demo no podrás más que correr una carrera a 1 vuelta contra 5 oponentes, disfrutarás de la exquisitez con la que se han modelado los dos coches disponibles y el circuito de Tornado Pass, con la sensación de velocidad, con los derrapajes en las curvas más cerradas y con la repetición al final de la carrera. El juego hace tiempo que salió a la venta pero te ofrecemos la demo por si quieres comprarlo ahora.

- DIRECCIÓN
- CONTROL REPETICIÓN
- DIRECCIÓN
- SUBIR MARCHA
- BAJAR MARCHA
- FRENO DE MANO
- MARCHA ATRÁS
- FRENO
- ACELERADOR
- VISTA TRASERA
- CAMBIO CÁMARA

Full Spectrum Warrior

X Análisis: ROX 29

X Puntuación: 8,5

X Jugadores: 1

Esta demo te propone una de esas misiones de estrategia bélica en tercera persona que, como soldado al mando de los equipos Alfa y Bravo, te hará sentir en pleno campo de batalla. Y todo gracias a su perfecta ambientación y a un sistema de control y acciones tan efectivo como innovador. De esta forma, y avalado por el conocido motor Havok, por unos escenarios realistas y por unos estupendos efectos especiales, el juego no tardará en engancharte incluso desde la primera fase de entrenamiento. Ésta resulta, además, esencial para poder salir airoso de lo que te espera a continuación.

- MOVER CURSOR
- CÁMARA
- SELECCIONAR SOLDADO
- EJECUTAR ACCIÓN
- CANCELAR / CUBRIR
- DISPARAR
- ALTERNAR EQUIPOS
- ZOOM
- VISTA DE SOLDADO
- INFORMAR
- GPS

Pariah

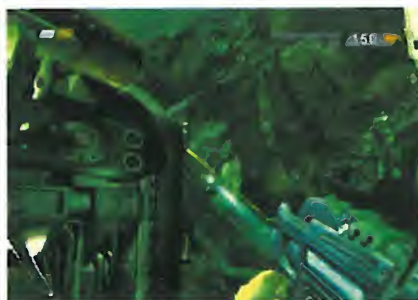
X Análisis: ROX 40

X Puntuación: 7,1

X Jugadores: 1

En *Pariah* tendrás que sobrevivir 16 horas en un entorno hostil para evitar la destrucción de la Tierra, un desolado mundo post-apocalíptico que ahora sirve como planeta prisión. En la demo podrás dar tus primeros pasos en este adictivo juego, que cuenta con unos gráficos impactantes y de altísima calidad, y con una historia absorbente en la que pronto te sentirás completamente sumergido.

- MOVERSE / AGACHARSE
- ZOOM
- ARMA ANTERIOR / SIGUIENTE
- SALTAR
- CORRER
- USAR/RECARGAR
- MENÚ ARMAS
- CORTAHUESOS
- DISPARAR
- CURACIÓN
- OBJETIVOS



Películas en el DVD

TRAILERS DE JUEGOS PARA XBOX



- » Grand Theft Auto: San Andreas
- » City of the Dead
- » Burnout Revenge
- » Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
- » Far Cry Instincts
- » Call of Cthulhu: Destiny's End
- » Advent Rising
- » Medal of Honor: European Assault
- » The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
- » Worms 4: Mayhem

Querida Revista Oficial Xbox...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Comentarios

MotoGP: Ultimate Racing Technology 3

X Análisis: ROX 42

X Puntuación: 8,9

X Jugadores: 1



Tercera entrega de la saga MotoGP, que en esta ocasión cuenta con la licencia oficial de la temporada 2004, con todos sus pilotos, motos, escuderías, patrocinadores y, por supuesto, con todos los circuitos del Campeonato. Pero además, esta vez podrás quemar rueda en espectaculares circuitos urbanos e interurbanos de gran calidad. La demo te permitirá ponerte a prueba en ambos modos de juego, permitiéndote visitar dos circuitos en una carrera a 3 vueltas. Verás como este juego es una mezcla perfecta de velocidad, adicción y facilidad de manejo. El secreto es, como siempre, conocerse al dedillo cada milímetro del circuito.

- GIRAR / POSICIÓN DEL PILOTO
- ACELERAR / FRENAR
- NAVEGAR MENÚS
- ACELERAR
- VISTA TRASERA
- FRENAR
- CAMBIAR VISTA
- FRENO TRASERO
- FRENO DELANTERO
- SIN USO
- SIN USO

El Gran Reto

Para este mes hemos elegido como protagonista de El Gran Reto la demo del demoedor *The Incredible Hulk*, el espectacular nuevo juego basado en el irritable personaje de Marvel. El reto que os proponemos es bien sencillo: conseguir los máximos Puntos de choque en los dos minutos de tiempo que te deja jugar la demo. Si consigues un buen registro, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de video con la secuencia en la que se aprecia tu registro, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: Sí, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que sólo es válido el envío de un tiempo. Las cinco mejores puntuaciones recibidas

obtendrán como premio un juego *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction*, que han sido cedidos amablemente por Vivendi. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 6 de octubre (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 45 de la Revista Oficial Xbox, correspondiente al mes de noviembre de 2005.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Concurso Hulk
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

xbox.mad@mcediciones.es



Consigue el juego del gran súper héroe verde participando en el Gran Reto de este mes.

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: Revista Oficial Xbox, El Gran Reto Hulk, Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona. Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 6 de octubre. Los ganadores saldrán publicados en el número 45 de la Revista Oficial Xbox (noviembre)

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia:

C.P.:

Puntos:

De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercer comunicándolo por carta a MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (E.U.U.) al objeto de mantenerlo informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión envíe con una X esta carta.



GANADORES RETO *MOTO GP 3*

David Burgos Pérez (Barcelona) 1:20:62
Alejandro Cabal Delgado (Pontevedra) 1:26:82
Esteban Muñoz Martínez (Pontevedra) 1:26:85
Eduard Bagué García (Barcelona) 1:26:90
Juan Ruiz Morales (Jaén) 1:27:40

GANADORES CONCURSO PACK *Forza Motorsport*

Manuel Elegido Fernández (Málaga)
Patricia Andrés Prieto (Valladolid)
Jesús Miguel Jiménez
Talavera (Madrid)



Números Atrasados



Nº 29

Demos:

Tom Clancy's Rainbow Six 3, Breakdown, World Championship Rugby, Shadow Ops: Red Mercury, Amped 2



Nº 30

Demos:

Crimson Skies: High Road to Revenge, Ninja Gaiden, Van Helsing, Galleon



Nº 31

Demos:

Sudeki Hitman: Contracts, RalliSport Challenge 2, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



Nº 32

Demos:

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Mashed, Thief: Deadly Shadows, The Red Star, Full Spectrum Warrior, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



Nº 33

Demos:

Colin McRae Rally 2005, Second Sight, Blinx: The Time, Sweeper 2, MTV Music Generator 3, Juiced



Nº 34

Demos:

Silent Hill 4: The Room, Men of Valor: The Vietnam War, Conflict Vietnam, Kingdom Under Fire: The Crusaders, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Def Jam: Fight For New York



Nº 35

Demos:

FIFA Football 2005 (Live), Dead or Alive Ultimate, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow, Rocky Legends, El Club de la Lucha, The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee



Nº 36

Demos:

Burnout 3: Takedown, Conker: Live & Reloaded, Tiger Woods PGA Tour 2005, Otogi 2: Immortal Warriors, Prince of Persia Warrior Within, Los Increíbles



Nº 37

Demos:

Forza Motorsport, Tak 2: The Staff of Dreams, Star Wars: Republic Commando, Worms Forts: Under Siege, Outlaw Golf 2, SpongeBob SquarePants The Movie

Completa tu colección



Cupón de Pedido

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos.....

Dirección.....

C. P. Población

Provincia

Teléfonos

Correo electrónico

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES

Pº San Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona

Tel: 93 254 12 58 • Fax: 93 254 12 59

e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos)

☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Cad: /

Nombre del titular:

Firma:

☐ nº 29

☐ nº 30

☐ nº 31

☐ nº 32

☐ nº 33

☐ nº 34

☐ nº 35

☐ nº 36

☐ nº 37

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

Face

- Director: Sang-Gon Yong
- Intérpretes: Yun-A Song, Hyeon-Jun Shin, Won-Hui Jo
- Audio: Castellano y coreano en Dolby Digital 5.1 y 2.0
- Género: Terror
- Distribuidor: Manga



Hyun-Min, un especialista en reconstrucción facial, decide dejar el Instituto Nacional de Investigación Científica, ya que su hija está cada día más enferma. Un día, una investigadora llamada Sun-Young aparece en su casa con una calavera, la cuarta que han hallado en un río. Hyun-Min no quiere ayudarle en la reconstrucción y Sun-Young desaparece dejando la calavera delante de su casa. Magnífica cinta de terror asiático que viene a unirse a la larga lista de filmes espeluznantes que nos han llegado desde Japón y Corea. Como en todas estas películas pertenecientes a la nueva hornada de directores asiáticos, aquí se impone el terror psicológico en detrimento de la escatología gore propia del cine estadounidense. Todo resulta más sutil y a la par mucho más perturbador y desasosegante. Quizás no está a la altura de maravillas como *The Eye* o *Dark Water*, pero las pesadillas están garantizadas durante un tiempo. ¡A pasarlo mal!

Un Canguro Superduro

- Director: Adam Shankman
- Intérpretes: Vin Diesel, Faith Lord, Laurent Graham
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Comedia infantil
- Distribuidor: Buena Vista



El teniente Shane Wolfe es un rudo marine de los Estados Unidos que ha combatido en todos los rincones del mundo. Ahora se le asigna la misión de proteger una casa con cinco niños fuera de control. Luchar contra el mal y mantener la paz en el hogar se convertirá en la tarea más difícil de su carrera. Pero también en la más inolvidable. Hemos visto a Vin Diesel en películas de acción como *XXX* o dando mamporros en el futuro en la piel del fugitivo galáctico Riddick, pero la verdad es que nadie esperaba ver al nuevo ídolo del cine violento en una comedia de Walt Disney orientada tan claramente al visionado en familia. Y lo cierto es que, por muy aberrante que pueda parecer, la fórmula acaba funcionando y el saco de músculos más cotizado de Hollywood termina resultando convincente e incluso gracioso en su papel de canguro. No busques más halagos para una comedia blanca, discreta y para disfrute de los pequeños de la casa.



Robots

- Director: Chris Wedge y Carlos Saldanha
- Audio: Castellano, catalán, portugués e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Animación
- Distribuidor: Fox

Rodney Hojalata, un aspirante a inventor, viaja a Robot City para conocer a su ídolo: el Gran Soldador. Por el camino, Rodney traba amistad con un grupo de robots que le ayudarán a enfrentarse al malvado Ratchet, quien, guiado por su madre, se ha apoderado de la empresa del gran Soldador y se niega a proporcionar a los demás robots los repuestos que necesitan. El terreno de la animación ya no es un subgénero dedicado exclusivamente a los niños. Hoy en día, ningún productor puede sacar al mercado una película de dibujos animados si no tiene ese doble juego que permite a adultos y más pequeños disfrutar por igual. Los creadores de la divertidísima *Ice Age* lo saben y su nueva acometida humorística sigue a pies juntillas las ordenanzas de la animación del nuevo siglo. *Robots* es una

EXTRAS

Juegos interactivos
 Conferencias
 Escenas eliminadas
 Post-producción
 Y algunos extras más



entrañable comedia en la que se impone un humor inteligente y agudo, y cuya paleta de personajes está de lo más trabajada y muchas veces nos sorprenderá por la "humanidad" de la que hacen gala los personajes. Los peques de la casa disfrutarán como locos con ella -la animación es de una calidad abrumadora- e incluso los padres se echarán unas risas, y cuando esto ocurre poco más se le puede pedir a un filme de dibujos animados, ¿no? Muy recomendable para todo tipo de públicos.

Hitch (Especialista en Ligues)

- Director: Andy Tennat
- Intérpretes: Will Smith, Amber Valetta, Eva Mendes
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Comedia
- Distribuidor: Columbia

Hitch es el Doctor Amor. Conseguir a la chica de tus sueños en tan sólo 3 citas! es su trabajo y él te garantiza que lo lograrás, usando eso sí métodos que a veces no son del todo "correctos". Pero la reportera sensacionalista Sara Melas descubre quién está detrás del éxito de un chico poco agraciado, que en poco tiempo ha enamorado a una de



las mujeres más ricas y bellas de la ciudad. Will Smith se ha convertido en el digno sucesor de Eddie Murphy: si tenemos que hablar de actores de comediantes negros, él es el referente actual más ineludible. A pesar de que ha demostrado su valía en papeles dramáticos, el actor-rapero sigue empeñado en brindarnos películas ligeras de corta perdurabilidad e ideales para los que tienen la risa floja. En *Hitch*, Smith está en su salsa: los enredos, los momentos de ternura y los gags para todos los públicos están confeccionados única y exclusivamente para el lucimiento del que antaño fuera el Príncipe de Bel-Air. Sólo para fans de la comedia romántica y seguidores de Will Smith.

Asalto al Distrito 13

- Director: Jean François-Richet
- Interpretes: Ethan Hawke, Lawrence Fishburne, Ja Rule
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Acción
- Distribuidor: Universal

Quedan pocas horas para que el año toque a su fin y la comisaría del Distrito 13, una de las más antiguas de Detroit, está a punto de cerrar. Sólo queda un puñado de policías encabezado por el sargento Jake Roenick, un buen oficial que no consigue olvidar una operación fallida que tuvo lugar hace unos meses. Esta misma mañana, un policía de paisano intenta arrestar al mafioso Marlon Bishop y comienza la acción. Este *remake* del clásico de John Carpenter *Asalto a la Comisaría del Distrito 13*, pretende darle al guión original un tono más actual y otra perspectiva distinta. Lo cierto es que si la comparamos con el filme original, la nueva versión sale perdiendo, pero si juzgamos la obra de forma inde-



pendiente, tendremos que convenir que se trata de un largometraje de acción más que correcto, con un reparto que está a una altura notable. Técnicamente, la dirección de Jean François-Richet es magnífica y nos brinda una trama desplegada con tensión y mucha mordiente. Os mantendrá pegados a la butaca.



La intérprete

- Director: Sydney Pollack
- Interpretes: Nicole Kidman, Sean Penn, Catherine Keener
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Thriller
- Distribuidor: Universal

Silvia Broome, una intérprete nacida en África, oye cómo amenazan de muerte a un presidente africano a punto de hablar en la Asamblea General de las Naciones Unidas. No tarda en darse cuenta de que ella también se ha convertido en blanco de los asesinos y se lanza a una carrera desesperada para frustrar sus planes. Sólo debe encontrar a alguien que la crea. Tobin Keller, el agente federal encarga-

do de proteger a la intérprete, no está tan seguro de que la mujer lo haya contado todo. Sydney Pollack es una leyenda viva del cine americano. Nunca ha conseguido alcanzar el éxito más rotundo ni la fama, pero su filmografía está repleta de títulos de gran solidez. Y su último filme, *La intérprete*, sigue en la misma línea. La película, sin apartar nada nuevo al género del thriller, consigue atrapar al espectador siendo fiel a un clasicismo que, aunque a algunos les resulte aburrido, define de forma impecable el carácter de la obra. Mención especial para una Nicole Kidman espléndida, como siempre, y un Sean Penn más que correcto. Por cierto, como suele ser habitual en sus películas, Pollack también tiene un pequeño papel en la trama.

EXTRAS

- Final alternativo
- Escenas eliminadas
- Un día en la vida real de un intérprete
- Y algunos extras más



Habana Blues

- Director: Benito Zambrano
- Interpretes: Alberto Yel, Yailene Sierra, Roberto Sanmartín
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Drama
- Distribuidor: Warner



Habana Blues cuenta la historia de Rouy y Tito, dos jóvenes cubanos que tienen un sueño común: convertirse en estrellas de la música en todo el mundo. El dilema y la tentación ante una oferta internacional para grabar y actuar fuera del país cambiará sus vidas y sus relaciones con familiares y amigos. Magnífica película del andaluz Benito Zambrano, que ya nos sorprendió en su debut con la no menos destacable *Solas*. Este filme está ambientado en Cuba, país en el que Zambrano estudió cine durante algunos años. La historia nos sumerge en la realidad cubana, pero sin ánimos de aleccionar o criticar la situación política de la isla. Zambrano se limita a poner a los personajes en un contexto realista y desde ahí trata de plasmar el drama personal de cada uno de ellos, con sus momentos difíciles y sus ratos de ternura, con un pulso delicado y realista que hace que nos identifiquemos con una historia que merece la pena escuchar.

Battle Royale 2: Requiem

- Director: Kenta Fukasaku, Kinji Fukasaku
- Interpretes: Tatsuya Fujiwara, Ai Maeda, Ayana Sakai
- Audio: Japonés en Dolby Digital 5.1 y Castellano en 2.0
- Género: Acción
- Distribuidor: Manga



Tres años después de los sucesos de *Battle Royale*, Shuya Nanahara es un famoso terrorista que está empeñado en derrocar al gobierno. Como respuesta, ellos ordenan la creación del programa *Battle Royale 2* y enviar a una clase de estudiantes de secundaria para buscarlo y matarlo... Cuando vimos la primera parte de *Battle Royale* asistimos a una lección de cine que nunca habíamos presenciado. Unos niños de una clase se dedican a matarse entre ellos por orden del gobierno: el argumento llegaba muy pero que muy lejos y nos brindaba una historia electrizante. Era de esperar una segunda parte y aquí está la secuela, una película que sigue fielmente las coordenadas del primer largometraje y que no varía prácticamente una nota del guión original. *Battle Royale 2* es más de lo mismo: niños que se matan entre ellos por orden de una ley atterradoramente sádica. Los que disfrutaron con el primer filme también vibrarán con éste.



En el DVD

Demos Jugables Exclusivas de Xbox

DISCO DE DEMOS JUGABLES DISCO N° 44

Burnout: Revenge

Descubre por qué la nueva entrega de la serie te va a dejar con la boca abierta.

CONFLICT GLOBAL TERROR

12 TRAILERS JUEGOS DE XBOX 360

FAHRENHEIT
En esta aventura TU eres el asesino.

Far Cry Instincts

El paraíso convertido en una trampa mortal.

Marvel Nemesis Rise of the Imperfects

Super villanos contra personajes de Marvel.

Evil Dead Regeneration

Ponte a luchar contra las fuerzas del mal.

Heroes of the Pacific

La acción aérea más intensa.

Exclusiva
17 Demos Jugables

MC
Microsoft

DEMOS JUGABLES

BURNOUT: REVENGE

Todavía más trepidante. Descubre por qué la nueva entrega de la serie te va a dejar con la boca abierta.

FAHRENHEIT

Juega con esta aventura en la que TU eres el asesino.

CONFLICT GLOBAL TERROR

Bradley está de regreso para no dejar terrorista con cabeza.

FAR CRY INSTINCTS

El paraíso tropical más bello puede ser una trampa mortal.

MARVEL NEMESIS RISE OF THE IMPERFECTS

La nueva generación de super villanos se enfrenta a los personajes de Marvel.

EVIL DEAD REGENERATION

Envía de vuelta a las fuerzas del mal al infecto lugar del que nunca debieron salir.

HEROES OF THE PACIFIC

Disfruta con esta demo de la acción aérea más intensa que nunca has vivido.

**VÍDEOS
JUEGOS XBOX 360**
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter, Huxley, Demonik, Amped 3, Tony Hawk's American Wasteland, Need for Speed Most Wanted, Tiger Woods PGA Tour 06, Top Spin 2, Test Drive Unlimited, Madden NFL 06, FIFA 06, Call of Duty 2

¡VÍDEOS EN EL DVD!

X3: Reunion
Knights of the Temple 2
Battlefield 2: Modern Combat
James Bond 007: From Russia With Love
Burnout: Revenge
Serious Sam II
The Movies
Ultimate Spider-Man
Shattered Union
Zathura
TimeShift



↑ Serious Sam II



↑ Ultimate Spider-Man

...Y más videos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS



↑ Burnout Revenge

Fahrenheit
Ghost Recon 2: Summit Strike
Conflict Global Terror
Kingdom Under Fire: Heroes
Far Cry Instincts
Burnout Revenge

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

- A CORUÑA**
c/Villa de Negreira, 21 - Bajo - 15010 A CORUÑA
881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es
- ALAVA**
c/Plaza San Antón, 2 - 01001 VITORIA - GASTEIZ
945 120 927 EMAIL: vitoria@gameshop.es
- ALBACETE**
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
- ALICANTE**
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
- BADAJOS**
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN
967 17 61 62
- BADAJOS**
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA
967 34 04 20
- BADAJOS**
c/Alicante, 94 - "C.C. SAN VICENTE" L-28 - 03690 VICENTE DEL RASPEIG
965 67 55 11 EMAIL: sarvicente@gameshop.es
- BADAJOS**
c/Pedro Callejo Alonso, S/N - 06004 BADAJOZ
924 25 22 12 EMAIL: badajoz@gameshop.es
- BARCELONA**
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES
93 894 20 01
- BARCELONA**
c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720 VILAFRANCA DEL PENEDÉS
93 892 33 22
- BILBAO**
Boulevard Diana, Escolapis, 12 - Rambla Principal - 08800 VILANOVA I LA GELTRÚ
93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es
- CADIZ**
c/Benjumea, 18 - 11003 CADIZ
956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es
- CANTABRIA**
Avda. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA" 11000 SAN FERNANDO
956 59 16 68
- CANTABRIA**
c/José María Pareda, 10 Bajo - 39300 TORRELAVEGA
942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
- CANTABRIA**
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIÑO - MURIEDAS
942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es
- CORDOBA**
c/Camino de Los Sastres, 3 - CIUDAD JARDIN 14004 CORDOBA
957 08 50 05 EMAIL: cordoba@gameshop.es
- GRANADA**
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
958 80 41 28
- GUADALAJARA**
Avenida Castilla, 18F - 19002 GUADALAJARA
949 22 94 96 EMAIL: guadalajara@gameshop.es
- GUIPUZCOA**
c/Prim, 8 - 20006 DONOSTIA-SAN SEBASTIÁN
943 42 28 59 EMAIL: donostia@gameshop.es
- JAEÉN**
c/Paseo de Linarejos, 1 23700 LINAREJOS
953 65 74 00
- LAS PALMAS**
c/Juan de Bethencourt, S/N "C.C. AULAGA" L-18 35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA)
928 546 122
- LEÓN**
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es
- LLEIDA**
Avda. de Valencia, 4 - 25001 LLEIDA
973 21 65 85 EMAIL: lleida@gameshop.es
- MÁLAGA**
c/Camino San Rafael, 14 - Local 2 - 29006 MÁLAGA
952 31 95 89 EMAIL: malaga@gameshop.es
- MURCIA**
c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA
968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
- MURCIA**
Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN
968 59 28 30
- MURCIA**
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PUERTO MAZARRÓN
968 15 40 05
- OURENSE**
c/Paseo, 30 "Galerías Viacambre" - LOCAL A 32003 OURENSE
988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es
- TARRAGONA**
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS
977 33 83 42
- TENERIFE**
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE)
922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es
- TOLEDO**
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600 TALAVERA DE LA REINA
925 81 66 94 EMAIL: talavera@gameshop.es
- VALLADOLID**
c/Enrique IV, 4 - perpendicular a Teresa Gil 47002 VALLADOLID
983 21 14 48 EMAIL: valladolid@gameshop.es
- VIZCAYA**
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO
94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

CONSOLA XBOX BÁSICA



149€

XBOX + FORZA MOTORSPORT



169€

XBOX HALO ULTIMATE PACK



199€

INCLUYE HALO Y HALO 2

XBOX CONTROLLER XS PAD CONTROLL ADAPTADOR RF



39€

29€

25€

BERETTA 92 FS 50/60/100 Hz



54€

CABLE SCART ADV. XBOX LIVE S. KIT



29€

SAIDA OPTICA



59€

DVD KIT XBOX



29€

5.1 4GAMERS



99€

XBOX COMMUNIC.



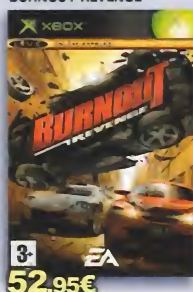
29€

BEAT DOWN



CONS.

BURNOUT REVENGE



52.95€

CONKER LIVE & RELOADED



56.95€

FAHRENHEIT



46.95€

FAR CRY INSTINCTS



56.95€

GETTING UP



56.95€

KOF MAXIMUM IMPACT



46.95€

MOTO GP3



56.95€

PAINKILLER



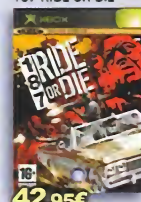
56.95€

RAINBOW SIX LOCKDOWN



56.95€

187 RIDE OR DIE



42.95€

BLOODRAYNE 2



29.95€

CALL OF CTHULHU



37.95€

DOA ULTIMATE



29.95€

EVIL DEAD REGEN



37.95€

FIFA FOOTBALL 2005



19.95€

FORZA MOTORSPORT



56.95€

GTA SAN ANDREAS



56.95€

HALO 2 MULTIPLAYER



19.95€

HALO 2



37.95€

JADE EMPIRE



37.95€

JUICED



56.95€

LOS 4 FANTÁSTICOS



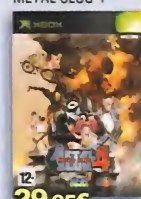
56.95€

MOH EUROPEAN ASS.



56.95€

METAL SLUG 4



29.95€

PRINCE OF PERSIA 2



29.95€

SID MEIER PIRATES



56.95€

SUPER MONKEY BALL



46.95€

TOTAL OVERDSE



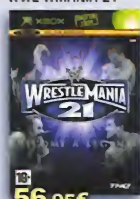
42.95€

WORMS 4 MAYHEM



42.95€

WWE WMANIA 21



56.95€

La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

¿No te encantaría formar parte del equipo?
Ahora puedes.



Descárgate el Ferrari Manager. Elige tu piloto.
Cambia tu coche. Quema ruedas. Sólo con Vodafone live!

Encuétralo en tu Menú Vodafone live! **live!** → Deportes  → Ferrari 

Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live

Precio videojuego, 3€. Conexión al menú Vodafone live! e impuestos indirectos no incluidos.
Consultar precio conexión y disponibilidad para teléfonos en www.vodafone.es/live

